Tipy na vánoční dárky - Tipy a triky Pokémon - Recenze: No One Lives Forever, Half-Life: Gunman, Sacrifice, Sudden Strike, MechWarrior 4

Časopis + příručka X-Tra + 2×CD: Nejnovější dema a programy. PLNÁ VERZE Rage of Mages II – geniálního mixu strategie a RPG.

GameStar

Prosinec 2000

150 Kč

No One Lives Forever

Lara je mrtvá! Ať žije Kate Archer!

Half-Life: Gunman

Návrat Half-Lifu ve velkém stylu

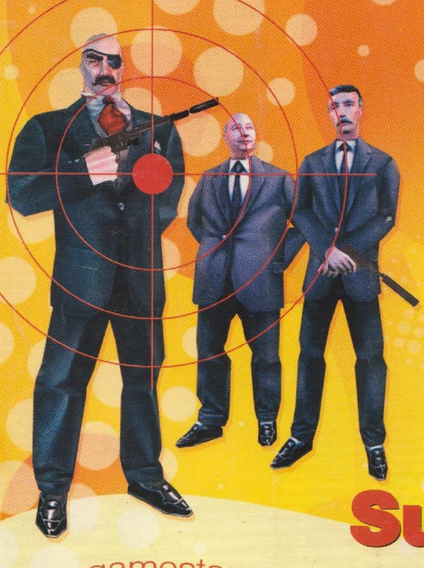
Tipy pod stromeček

Napište Ježíškovi o nejlepší hardware a software

MechWarrior 4

MechWarrioři a Microsoft: Jak to jde dohromady?

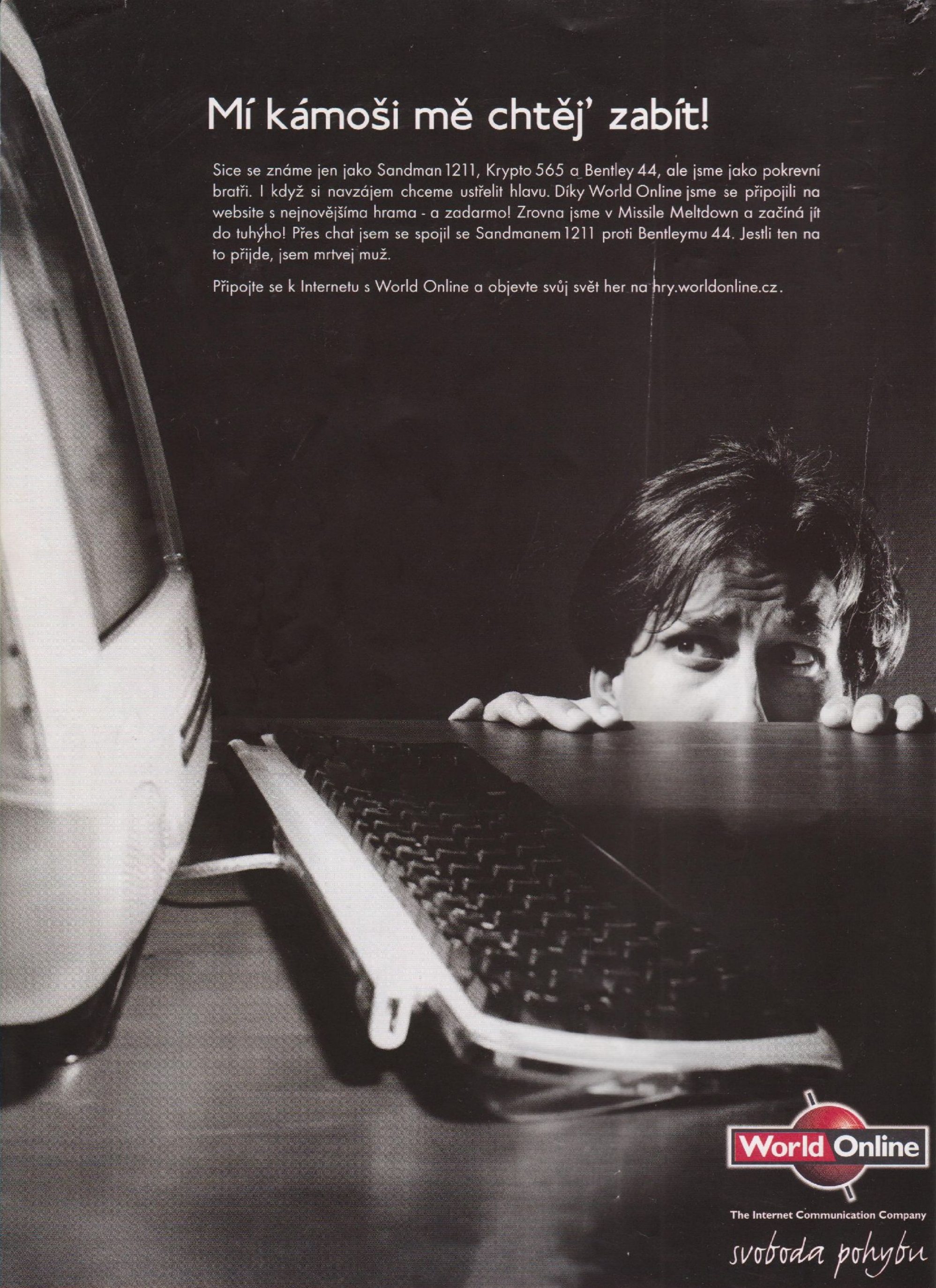




Sudden Strike

Druhá světová jak má být – za Říši i za Spojence

www.gamestar.cz


Mí kámoši mě chtěj' zabít!
Sice se známe jen jako Sandman 1211, Krypto 565 a Bentley 44, ale jsme jako pokrevní bratři. I když si navzájem chceme ustřelit hlavu. Díky World Online jsme se připojili na website s nejnovějšíma hrama - a zadarmo! Zrovna jsme v Missile Meltdown a začíná jít do tuhýho! Přes chat jsem se spojil se Sandmanem 1211 proti Bentleymu 44. Jestli ten na to přijde, jsem mrtvej muž.
Připojte se k Internetu s World Online a objevte svůj svět her na hry.worldonline.cz.
World Online
The Internet Communication Company
svoboda pohybu

To, že drtivá většina her je u nás stále prodávána v anglické verzi, doprovázené českým manuálem, pro vás asi není žádná novinka. Hlavním důvodem je velikost trhu a s ní související malý počet prodaných kusů jednotlivých her, který nedovoluje provádět plné, nebo přinejmenším částečné lokalizace všech, či alespoň valné většiny titulů. I když se každým rokem objevuje stále více lokalizovaných her, ty nejlepší se obvykle českého překladu nedočkají. Tedy – nedočkají se ho oficiálně.

Neoficiální překlady her nejsou žádnou žhavou novinkou, v posledních dvou letech ale amatérské lokalizace her nabírají na objemu i kvalitě – ostatně o tom jsme psali již v jedné z minulých rubrik Inside. Myslím si, že herní časopisy mají v tomto směru vůči hráčům i autorům neoficiálních překladů značný dluh. Na jedné straně mají totiž mnozí hráči k češtinám poměrně obtížný přístup (běžně jsou dostupné pouze na internetu) a jejich umístění na CD přílohu by pro ně bylo ideálním řešením, na straně druhé šíří některé časopisy překlady, aniž by k tomu měly svolení autorů. Proto jsme se rozhodli spolupracovat přímo s některými tvůrci „češtin" a speciálně vám přinášet některé nové překlady. První češtinou, kterou vám tak můžeme představit, je *Vampire: The Masquerade – Redemption*, kterou naleznete na CD 1 v tomto čísle. Za překladem *Vampire* nestojí nikdo jiný než Mrazík spolu se svým týmem – myslím, že odvedli perfektní práci a zaslouží si za ni uznání. Čeština do *Vampire* bude po určitou dobu (zhruba měsíc) k dispozici výhradně na našem CD, poté ji bude možné získat i na internetu, například na našich stránkách *www.gamestar.cz*.



Věříme, že se vám „češtiny" zalíbí a přiblíží vám zejména hry s nádechem RPG či adventure, které jste si kvůli jazykové bariéře nemohli zahrát – ostatně možnost hrát hru s českým překladem je jistě dobrým důvodem ke koupi nejedné originálky, která vám dříve přišla nezajímavá.

Překlady her jsou ale jen jednou z věcí, které připravujeme do budoucích GameStarů. Příští číslo vychází pravda až 30. ledna 2001, ten čas navíc ale rozhodně nehodláme prospat. V GameStaru 26 se tak můžete těšit nejen na výbornou plnou verzi – revoluční strategii *Total Annihilation*, doplněnou příručkou X-Tra, ale též na recenze her jako *Resident Evil III*, *Hitman: Codename 47* či páté pokračování *Tomb Raidera*, které již pilně hrajeme, ale do předvánočního čísla jsme je nedokázali z časových i prostorových důvodů napěchovat.

Přeji vám pevné nervy při shánění dárků (taky je chodíte nakupovat 24. prosince ráno do Kotvy, jako já?), pohodové Vánoce s bohatou nadílkou a zejména báječného Silvestra. No a pochopitelně, vše nejlepší do nového tisíciletí, které nás (už naostro) čeká. Nashle 30. 1. 2001.

Lukáš Erben
šéfredaktor

Vydává
IDG Czech, a. s.

Šéfredaktor
Lukáš Erben
lukas_erben@idg.cz

Zástupce šéfredaktora
Václav Valeš
vaclav_vales@idg.cz

Redakce
Jan Lapáček
jan_lapacek@idg.cz
Ivan Šiler
ivan_siler@idg.cz
Tomáš Varoščák
tomas_varoscak@idg.cz

Stálí spolupracovníci
Viktor Bocan
viktor_bocan@idg.cz
Lukáš Codr
lukas_codr@idg.cz
Milan Jablonský
milan_jablonsky@idg.cz
Jan Kálal
jan_kalal@idg.cz
Jan Michlík
jan_michlik@idg.cz
Vladimír Mrázek
vladimir_mrazek@idg.cz
Libor Vacata
libor_vacata@idg.cz
Tomáš Zajpt
tomas_zajpt@idg.cz
Pavel Žďárek
pavel_zdarek@idg.cz

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Engine CD:
© IDG Czech, a. s.

Grafická úprava:
Vítězslav Gric
vitezslav_gric@idg.cz
Klára Sádlová
klara_sadlova@idg.cz
Jan Lapáček
jan_lapacek@idg.cz

Osvit:
TypoText, s. r. o.

GameStar on-line:
www.gamestar.cz

Webdesign:
Vítězslav Gric
vitezslav_gric@idg.cz

Adresa redakce:
GameStar, IDG Czech, a. s.
Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5
Tel.: (02) 570 88 133 (šéfredaktor)
(02) 570 88 114 (redakce)
Fax: (02) 652 08 12

Inzerce:
Tel.: (02) 570 88 116
Fax: (02) 652 08 12

Předplatné
ČR: IDG Czech, a. s.
Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5
Tel.: (02) 57 088 161–2
Fax: (02) 65 208 12
E-mail: *predplatne@idg.cz*
SR: Magnet-Press Slovakia, s. r. o.
Teslova 12, P.O.Box 169, 830 00 Bratislava 3
Tel./fax: (07) 44 45 45 59, (07) 44 45 46 28
E-mail: *magnet@press.sk*

Distribuce:
IDG Czech, a. s.
Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5
Tel.: (02) 57 088 163, fax: (02) 652 08 12
E-mail: *distribuce@idg.cz*

Registrace: MK ČR 8035
ISSN: 1212-3331

Tiskne:
Unigrafia, a. s.

Rozšiřuje ÚDT, Mediaprint & Kapa, TransPress, 7 RX, Redit, BMSS-Start, PC info.

Cena kompletu GameStar Pro se dvěma CD: 150 Kč

Náklad: 32 000 výtisků

Prodaný náklad je ověřován ABC ČR

OBSAH



No One Lives Forever

Mezi požehnanou nadílkou akčních her, kterou jsou s neúprosnou pravidelností každé Vánoce hráči počítačových her zasypáváni, se tajná agentka Kate Archer dozajista neztratí. S hlavní hrdinkou obdařenou notnou dávkou osobního šarmu, slušným „top-agentským" vybavením, nezbytným vyvinutým poprsím a v neposlední řadě také nejnovější verzí LithTech enginu i slušnou porcí zábavy a hratelnosti představuje *No One Lives Forever* jednu z nejlepších her letošní zimy.

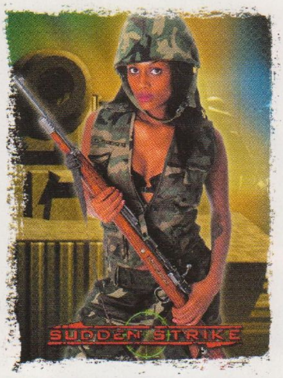
30



Game Boy

Všudypřítomný fenomén Pokémonu se nedá přehlédnout. Můžete se spolehnout, že některá ze sto padesáti potvor je vám stále nablízku. Shlíží na vás z obrovských plakátů, vykukuje zpoza výkladních skříní obchodů nebo útočí z televizní obrazovky. S naší dvojstránkou nabitou tipy a triky je vaše kariéra Mr. Pokémona na dosah!

28



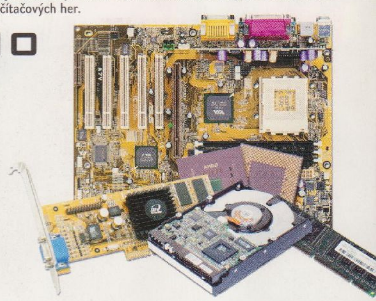
Mezi záplavou k uzoufání stejných realtime strategií působí *Sudden Strike* jako zajímavé osvěžení. Nenechte se však zmást – náročnost této hry vysoce převyšuje zaběhlý standard všech ostatních spíše akčněji pojatých strategických her. Výjimkou nejsou ani mise, ve kterých máte pod kurzorem myši současně stovky jednotek – pro nadšence a fanatiky druhé světové války je *Sudden Strike* opravdovým požehnáním.

44

Story: Nákupní horečka

Období vánočních svátků je přímo ideální příležitostí k nákupu všeho možného a počítačový hardware i software rozhodně není výjimkou. Dali jsme hlavy dohromady a připravili pro vás výčet toho, co by rozhodně nemělo chybět pod vánočním stromečkem (ať již skutečným nebo virtuálním) každého opravdového hráče počítačových her.

10



Novinky a preview

Recenze



MechWarrior 4: Vengeance

Obrovská plechová monstra prohánějící se po obrazovkách monitorů již ve čtvrtém pokračování jedné z nejúspěšnějších sérií „robotických" her jsou stěžejní náplní naší exkluzivní recenze. Lukáš Erben neváhal a statečně zasedl do kokpitu jednoho z těchto vyzbrojených mechanických zabijáků, aby v něm strávil několik perných hodin a mohl se s vámi podělit o své poznatky.

68

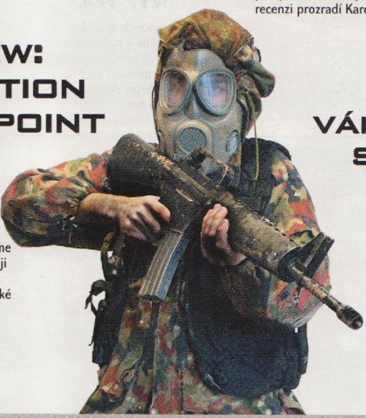
Sacrifice



Vizuálně strhující počin *Sacrifice* z dílen vývojářské společnosti Shiny nás všechny šokoval svým okázalým technickým zpracováním. Jen stěží byste našli hru, která kombinuje vyspělý engine s tak propracovanými modely a texturami. Ovšem zpracování je věc jedna a hratelnost druhá. O tom, který z těchto elementů nakonec převýšil ten druhý, vám v obsáhlé comebackové čtyřstránkové recenzi prozradí Karel Papík.

48

Preview: Operation Flashpoint



Když se nám naskytla příležitost podívat se do zákulisí tvorby jedné z nejočekávanějších a nejdéle vyvíjených českých her, neváhali jsme ani chviličku a okamžitě ji popadli za pačesy. S výsledky naší kadeřnické expedice se můžete seznámit v obsáhlém třístránkovém preview.

20

Velká vánoční anketní soutěž o ceny



Jako dárek od nás pro vás (a tak trochu i od vás pro nás) jsme přichystali velkou vánoční anketní soutěž. Podělte se s námi o své názory na náš magazín a vyhrajte některou z mnoha atraktivních cen!

88

Simulátory

Hardware

Návody

Redakční rubriky

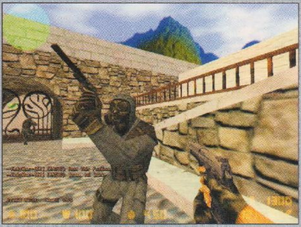
OBSAH CD 1

Během měsíce listopadu, kdy jsme tohle CD připravovali, vyšlo několik zajímavých dem a programů. Tím největším lákadlem bylo pravděpodobně demo na *Baldur's Gate II*, které by ale díky velikosti (640 MB) pohltilo všechno místo na CD a nevešly by se tam demoverze her *FIFA 2001, Zeus: Master of Olympus, Rune* a *Polda 3* či finální verze nejoblíbenější modifikace *Counter-Strike* pro *Half-Life* a samozřejmě též hromada freewarových a sharewarových her, které jako vždy naleznete v sekci Programy.

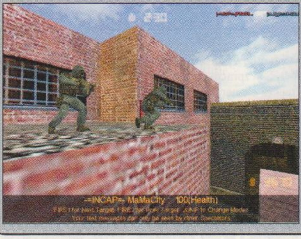
Counter-Strike

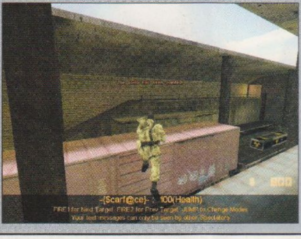
Akce
CS Team
Minimum: P II 233, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 120 MB
3D akcelerace: D3D, Glide, OpenGL
Multiplayer: ano

Modifikace *Counter-Strike* pro *Half-Life*, kterou jsme popisovali v brožuře 3D akce @ internet, se po mnoha betaverzích dočkala prvního oficiálního vydání a my vám ji ještě teplou servírujeme.



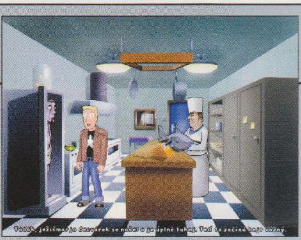


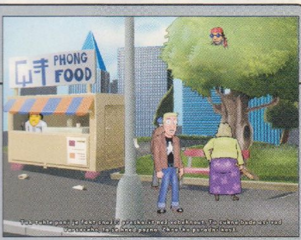




Dopředu	W
Dozadu	S
Úkrok vlevo	A
Úkrok vpravo	D
Střelba	levé myšítko
Skok	mezerník
Přikrčení	Ctrl
Nákup	B

Polda 3





Adventure
Zima Software
Minimum: P II 100, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 85 MB
3D akcelerace: ne
Multiplayer: ne

Máte-li chuť se na vlastní kůži přesvědčit, jak-pak se lidem ze Zima Software povedlo třetí pokračování oblíbené adventure série *Polda* se svérázným Pankrácem v hlavní roli, pak máte díky téhle demoverzi jedinečnou šanci.

Pohyb/akce	levé myšítko
Přeskočit dialog/animaci	levé myšítko
Menu	Esc

Hratelná dema

Battle Isle: The Andosia War
Counter-Strike
FIFA 2001
Polda 3
Rune
Sacrifice
Zeus: Master of Olympus

CDStar

Delta Force: Land Warrior (screensaver)
Escape from Monkey Island (Media Player skin)
FIFA 2001 (česká liga)
MOHO (recenze)
No One Lives Forever (pozadí do Windows)
No One Lives Forever (screensaver)
Vampire: The Masquerade – Redemption (kompletní čeština)
Wizards & Warriors (kompletní návod)

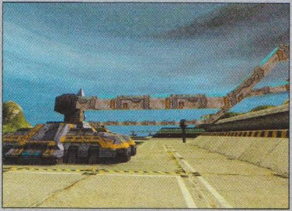
Videa

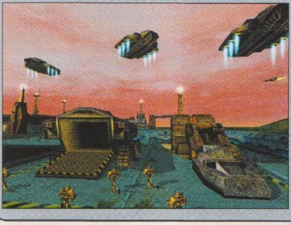
Call of Cthulhu

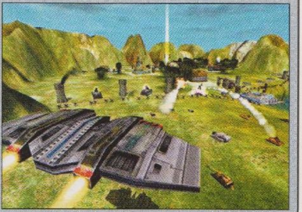
Battle Isle: The Andosia War

Strategie
Blue Byte
Minimum: P II 300, 64 MB RAM, Windows 95/98, HDD 72 MB
3D akcelerace: D3D
Multiplayer: ne

Demoverze pátého dílu strategické série *Battle Isle*, jejíž počátky se datují do roku 1991, obsahuje několik tutorialových misí, které vás seznámí se všemi aspekty, jež na vás v plné verzi hry čekají.





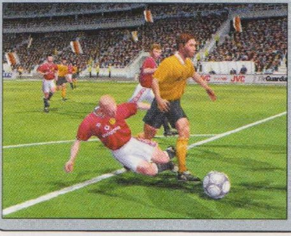


FIFA 2001



Sport
EA Sports
Minimum: P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 40 MB
3D akcelerace: D3D, Glide
Multiplayer: ano

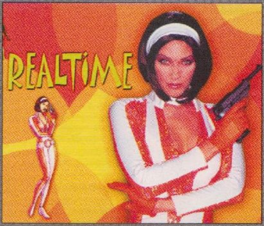
Měsíc po demoverzi *NHL 2001* tu máme dalšího zástupce legendární série od EA Sports. *FIFA 2001* přináší jako každý rok skvělý fotbal a kompletní sestavy více než padesáti národních týmů a celků 17 světových lig.



Pohyb	kurzorové šipky
Přihrávka	S
Střela	D
Sprint	W
Lob	A
Blokování	levý Shift, Ctrl
Bránění	E
Otočka	0, Alt
Pauza	Esc

Realtime 65

Přicházejí Vánoce, svátky klidu a míru. I když, co si budeme namlouvat, věci se mění a Vánoce už dávno nejsou svátky klidu a míru, ale úplně jiných věcí (marketingoví experti dozajista objasní). Ale jsou věci stabilní a klid a mír navozující, kupříkladu právě Realtime, tentokrát již číslo 65. Mezi speciální mírové rubriky patří jako obvykle Poč. hry plné akčních výtvorů, Militarie a rozhodně Underground. Ostatní již tak speciální nejsou, ale však je znáte, z novinek zmiňme snad jen začínající rubriku o programování v jazyce C.





GameStar CD

Minimální požadavky CD engine: PC 486/100, Windows 95, 16 MB RAM, 4× CD, SVGA 800 × 600/HiColor, zvuková karta.
Minimální požadavky pro provoz s hudbou: P 166, Windows 95, 32 MB RAM, 8× CD, zvuková karta.
Minimální požadavky demoverzí a programů na tomto CD se mohou výrazně lišit!
Požadované místo na disku uváděné u demoverzí her je zjišťováno po jejich instalaci. Některé demoverze vyžadují v průběhu instalace až trojnásobek této hodnoty.
Většina programů (demoverzí, aplikací a utilit) na tomto CD byla vytvořena třetími stranami a je distribuována na bázi shareware/freeware/public domain. Vydavatelství IDG Czech nenese odpovědnost za škody, jež by mohly být způsobeny použitím těchto programů.
CD bylo testováno antivirovými programy s databází k 15. 11. 2000.
Váš GameStar tým.

Trainery

Call to Power II
Sacrifice
Tony Hawk's Pro Skater 2
V-Rally 2 (Expert Edition)

Patche

Crimson Skies (1.02)
Dark Reign 2 (1.3)
Delta Force: Land Warrior (update)
Escape from Mokey Island (1.1)
Grand Prix 3 (1.13)
Panzer General: Scorched Earth (1.1)
Rage of Mages II (multiplayer pack)
Red Alert 2 (1.002)
Rune (1.01)
Sudden Strike (09.11.2000)
Unreal Tournament (4.36)

Programy a ovladače

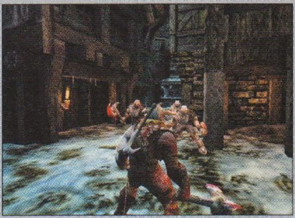
Cubed
Defence Commander
Egoboo
Final Fighter
Forge
Freeride Thrash
Magic Dust 2
Midnight Oil
Outbound
Shaolin Soldier
The Settlers: Smack a Thief!
Vampirjagd2: Night Race
Wilkanoid

Rune

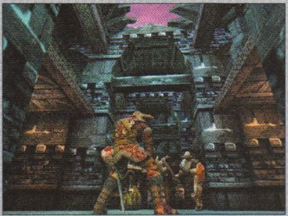
Akce
Gathering of Developers
Minimum: P II 300, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 150 MB
3D akcelerace: D3D
Multiplayer: ano

Po recenzi v minulém čísle přinášíme tentokrát demoverzi akční hry *Rune*, která většinu recenzentů nejprve zlákala zajímavou grafikou s neotřelými motivy, avšak záhy zklamala malým množstvím nových nápadů a průměrnou hratelností. Nyní máte šanci udělat si vlastní názor.

Dopředu	W
Dozadu	S
Úkrok vlevo	A
Úkrok vpravo	D
Skok	mezerník
Přikrčení	c
Útok	levé myšítko
Obrana	pravé myšítko
Použít předmět	Ctrl







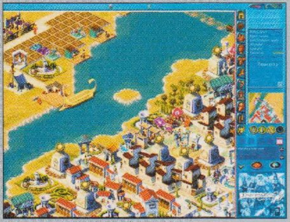
Kompletní čeština do hry Vampire: The Masquerade – Redemption

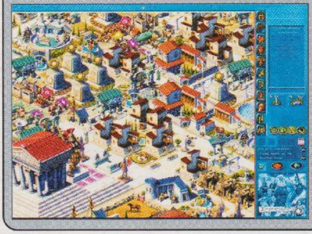
Ve spolupráci s Mrazíkem a Top Games vám přinášíme kompletní češtinu do jednoho z nejlepších RPG všech dob, totiž do fenomenální hry *Vampire: The Masquerade – Redemption* (GameStar 20/2000, 85 %).
Tato lokalizace nekončí tam, kde většina ostatních, kompletním počeštěním máme na mysli nejen samotné texty (pochopitelně s příslušnou diakritikou), ale rovněž grafiku hry! K dipozici jsou dvě verze češtiny: pro původní hru i pro později vydaný patch. Co ještě říci? Poděkovat všem zúčastněným, kteří odvedli vynikající práci, za kterou jim náleží náš společný vděk, jmenovitě Mrazíkovi, Top Games, Trainovi a Razor Joemu.
Je jasné, že i hrdý národní buditel F. L. Věk by rázně odhodil kalamář spolu s husím brkem a raději si promptně nainstaloval jednu z verzí kompletní lokalizace a příjemný vánoční čas by strávil hraním této jedinečné hry v krásné mateřštině!
Můžeme vás ujistit, že se nejedná o žádný ojedinělý výstřelek, češtiny do her vám na našem CD budeme pravidelně přinášet i v budoucnu a rozhodně vám můžeme slíbit, že se máte na co těšit!

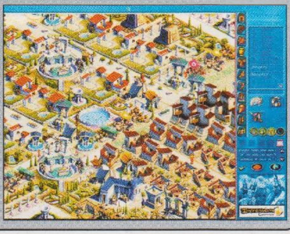
Zeus: Master of Olympus

Strategie
Sierra
Minimum: P 166, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 120 MB
3D akcelerace: ne
Multiplayer: ne

Další z mnoha strategií, avšak zástupce přece jen málo početnější skupiny těch budovatelských, *Zeus: Master of Olympus*, vám představí antiku ve zcela jiném světle. Pozvěte do svého města bohy, vysílejte bájné hrdiny na nebezpečné výpravy a starejte se o blahobyt obyčejných lidí.







Sacrifice

Strategie
Interplay
Minimum: P II 300 , MB RAM, Windows 95/98, HDD 100 MB
3D akcelerace: D3D
Multiplayer: ne

Na poslední chvíli se objevilo demo na výtečnou a svým způsobem originální strategii *Sacrifice* od Interplaye. Dostanete-li po přečtení recenze chuť hru ozkoušet, neváhejte a nainstalujte si demoverzi.



Plná verze hry







Rage of Mages II

Po všech možných závodech a simulátorech se na naše CD dostává i hra pro stratégy a dobrodruhy s RPG krví. *Rage of Mages II* uspokojí nejen tyto dvě skupiny hráčů, ale i všechny ty, kdo se chtějí dobře bavit.

O co vlastně jde

V roce 1998 k nám z Ruska přicestovala oklikou přes USA hra *Rage of Mages*. Půl roku na to vyšlo její pokračování, které je sice velice podobné svému staršímu bratříčkovi, ale zato ještě lepší a hratelnější. A to vám také nyní přinášíme. Jedná se na první pohled o realtime strategii z fantasy prostředí. Herní svět se skládá ze čtyřiceti tří misí, které jsou spojeny poutavým příběhem. Do hry jsou zamíchány jednoduché RPG prvky, které zpestřují dobrodružství na cestách. Začínáte s jedním hrdinou, kterého si sami vytvoříte. Jak se prodíráte hordami všemožných nepřátel, postavě roste zkušenost a zlepšují se její vlastnosti. Po skončení každé mise můžete ve městě nakoupit různé zbraně, brnění a jiné vybavení. Abyste se v divočině sami nebáli, máte možnost najmout si v hostinci jiné dobrodruhy všech povolání.

Jak si ROM rozumí s počítačem

Instalace se automaticky spustí po vložení CD do mechaniky. Pokud se tak z nějakého důvodu nestane, můžete ji spustit obligátním souborem setup.exe. Hned v úvodním okně si dole vyberte rozlišení, ve kterém hra poběží. Na 640 × 480 vám bude stačit P 166 s 32 MB RAM. Aby grafika nějak vypadala (hra nepodporuje 3D akceleraci), nastavte rozlišení na 1 024 × 768. To už je ovšem krapet náročnější a vašemu počítači by měl vládnout aspoň P II 266. Dále si musíte vybrat velikost instalace. Maximální zabere na disku 360 MB. S rychlejší CD-ROM si můžete dovolit spustit minimální (při hraní se z CD načítá video i mluvené dialogy) nebo střední (načítá se jenom video) instalaci.



Co dělat na začátku

Po spuštění nové hry si nejdříve musíte vytvořit vlastní postavu. Vyberte si mezi kouzelníkem a válečníkem podle toho, co se vám víc líbí. Ve hře samotné v tom není až takový rozdíl. Na další obrazovce si vyberte u válečníka zbraň, kterou bude vládnout, a u kouzelníka magickou sféru, jejíž kouzla bude mít k dispozici. Můžete si ještě vyladit vlastnosti k obrazu svému a pak se střemhlav vrhněte do hry. Ve městě se pořádně vybavte na cestu a promluvte v hospodě s tamními postavami. Nyní vám nic nebrání pustit se do první mise.

Multiplayer

Hrát s kamarády můžete po síti, přes internet, modem nebo sériový kabel. Základem je kooperativní mód, kdy společně plníte questy a kosíte nepřátele. Pro hraní přes internet můžete použít nastavený server nebo se připojit ke speciálnímu hat serveru, kde se pohybuje většina hráčů. Na adrese *http://www.lith.com/rom2/multiplayer.asp* se zaregistrujete a nezapomeňte si nainstalovat opravný patch, který naleznete na našem prvním CD. Ten vám kromě přístupu k hat serveru umožní hrát i klasickou arénu, tedy deathmatch, kde si prověříte schopnosti své postavy proti ostatním hráčům.

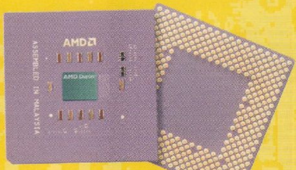
Libor Vacata

00G0458

NÁKUPNÍ HOREČKA

Ještě stále jste se nerozhoupali, čím uděláte na Vánoce radost svým blízkým či sami sobě? Nevíte, o co si říct (či to dostatečně důrazně naznačovat). Nezoufejte, připravili jsme vám nápovědu, ve které si dozajista vyberete ten správný dárek, který bude vyhovovat jak vašim touhám, tak i vašemu PC a pochopitelně i peněžence. Takže hurá na naše vánoční tipy, ve kterých jsme pro vás vybrali to nejlepší z PC hardwaru i softwaru.

Všechny uváděné ceny jsou včetně DPH a byly aktuální k 10. listopadu 2000.



128 MB SDRAM PC133

Operační paměť
Parametry: 128 MB, PC133, 6 ns
Cena: 3 450 Kč

Pokud máte méně než 128 MB paměti, je tohle jeden z nejlepších dárků, jaký si můžete pod stromeček nadělit. Pokud máte 64 MB, stačí obvykle dokoupit dalších 64, ovšem paměť je momentálně velmi levná, a tak si klidně dokupte rovnou 128. Věřte, že mnoho her vám poběží plynuleji (tedy pokud nemáte nějaký opravdu archaický procesor či grafickou kartu).



AMD Duron 750

Procesor řady K7
Parametry: 750 MHz, Socket A
Cena: 4 380 Kč

Už za pouhých 3 600 Kč bez DPH si můžete pořídit procesor tlukoucí na 0,75 GHz (tedy 750 MHz, ale ten GHz vypadá impozantněji). Konkurenční Celeron se srovnatelnou frekvencí vás nejen přijde na dvojnásobek, ale ve výsledku navíc nabízí i nižší výkon. Je sice pravda, že značková deska s čipsetem iBX pro Celeron je levnější než třebas ASUS A7V, ovšem ve výsledku vychází Duron jednoznačně lépe.



Microstar GeForce 2 MX (MS 88-17)

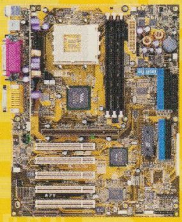
Grafická 2D/3D karta
Parametry: GeForce 2 MX GPU, 32 MB SDRAM
Cena: 5 700 Kč

Pokud hledáte kartu s ideálním poměrem cena/výkon, není nad GeForce 2 MX. Výkonem bohatě postačí pro současné i budoucí hry a při ceně pod 5 000 Kč bez DPH opravdu nemá konkurenci. GeForce 2 MX naleznete v nabídce mnoha výrobců, my jsme nakonec zvolili kartu Microstaru, zejména díky velmi atraktivní ceně. Neznačkové karty ovšem seženete i o pár stovek levněji (a ty superznačkové jsou zas podstatně dražší).

ASUS A7V

Základní deska pro Duron a Thuderbird
Parametry: čipset VIA KT133, ATA/66, AGP 4×, Socket A (max. 1,2 GHz)
Cena: 8 000 Kč

Nové procesory Duron a Thunderbird od AMD potřebují pochopitelně i novou základní desku. Pokud preferujete kvalitu, výkon a stabilitu (což jsou u základní desky ty nejdůležitější parametry), není nad ASUS A7V. Bude vás to stát o nějakou tu sto či tisícikorunu víc, ale věřte, že je to investice, která se v budoucnu vrátí. Pokud byste svůj procesor rádi přetaktovali, pokuste se sehnat OEM verzi této desky.



IBM Deskstar 75GXP DTLA-307045

Pevný disk, 45 GB
Parametry: 7 200 ot./min, cache 2 MB, Ultra ATA/100
Cena: 10 250 Kč

Do pořádného herního PC patří i velký a rychlý disk. Co se rychlosti týče, nedáme dopustit na disky Deskstar 75GXP od IBM a věříme, že i kapacita 45 GB vás na nějakou dobu uspokojí. Přinejmenším nebudete muset pár měsíců odinstalovávat žádné hry.

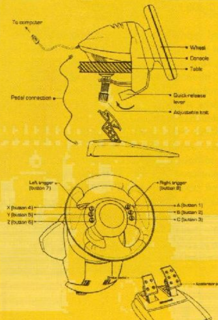




Plextor PX-W1210TA (Kit)

CD-RW mechanika
Parametry: 12× zápis, 10× přepis, 32× čtení; podporuje DAO RAW zápis
Cena: 13 000 Kč

První 16× vypalovačky byly již sice ohlášeny, ovšem doposud nejlepší mechanika, kterou jsme si mohli osahat, pochází od Plextoru. PX-W1210TA nabízí vše, co si jen lze přát – 12× zápis, 10× přepis, burn-proof a zejména kompatibilitu s největším počtem programů a všemi myslitelnými formáty zápisu. Pochopitelně každá legrace něco stojí – v případě Plextoru zhruba 13 000 Kč s DPH.



MS SideWinder Precision Racing Wheel

Obyčejný, ovšem velmi precizní volant pro fandy závodních her
Parametry: šest programovatelných tlačítek, pedály, dvě tlačítka pro sekvenční řazení
Cena: 2 590 Kč

Pro fanatické příznivce závodních her není lepšího dárku. Hledat kompromis mezi cenou a kvalitou není v tomto případě lehké. Myslíme si, že volanty s technologií force feedback jsou přece jen příliš drahé a může si je dovolit jen mizivé procento hráčů, a proto jsme nakonec vybrali volant sice „obyčejný", ovšem kvalitní a doufejme, že i odolný. K dispozici máte pochopitelně pedály a šest plus dvě tlačítka.



SB Live! 1024 Player + repro CSW FPS 1000

Zvuková karta a reproduktory
Parametry: PCI zvuková karta, EAX 3.0, reproduktory 4.1
Cena: 5 450 Kč

Pokud stále používáte starou zvukovou kartu ISA (například SB AWE 64, a mnohé neznačkové karty), je nejvyšší čas pro upgrade. S novou kvalitní zvukovkou a odpovídajícími reproduktory totiž získáte nejen mnohem lepší kvalitu zvuku, ale i vyšší výkon, protože PCI zvukové karty zatěžují procesor podstatně méně. SB Live! je dohromady s reproduktory FPS 1000 ideální základní sestavou pro herní zvuk.



Teac W54E

CD-RW mechanika
Parametry: 4× zápis, 4× přepis, 32× čtení; podporuje DAO RAW
Cena: 6 000 Kč

Pro ty méně bohaté bude vhodnější některá z 4/4/32 CD-RW mechanik. Zápis i přepis jsou tedy možné čtyřrychlostně, čtení je pak dvaatřicetirychlostní. V případě Teac W54E se navíc velmi zajímavá cena snoubí se solidní podporou softwaru i formátů zápisu.

Něco pro on-line hraní



euroISDN2 + modem + originálka *Half-Lifu*
Základní výbava pro on-line hraní
Cena: viz tabulka

Co si představíme pod pojmem základní výbava on-line hráče? Jednoznačně je to linka euroISDN2, ISDN modem a momentálně nejpopulárnější multiplayerová hra – *Counter-Strike*, pro jejíž hraní je třeba originálka *Half-Lifu*. Před nákupem vám ale rozhodně doporučujeme prostudovat článek o euroISDN2, který jsme speciálně pro tento účel umístili do rubriky Hardware.

Cena*:	
Přeměna telefonní linky na linku euroISDN2:	990 Kč
ISDN modem ASUScom, interní:	2 800 Kč
Originálka *Half-Lifu*:	1 199 Kč
Celkem:	4 989 Kč

* Pokud chcete ISDN používat pouze pro připojení k internetu

Cena **:	
Balíček euroISDN@online:	6 489 Kč
Originálka *Half-Lifu*:	1 199 Kč
Celkem:	7 688 Kč

** Pokud chcete i nadále používat běžný telefon.

Provozní náklady:

Paušál:	690 Kč/měsíc
Tarif Internet 2000 (v noci a o víkendu):	15,60 Kč/hodina

Odhadované náklady při 40 hodinách* měsíčně on-line:
cca 1 400 Kč/měsíc vč. paušálu
(1 hodina denně ve všední den, 2,5 hodiny denně o víkendu)



KOSS Porta PRO

Špičková otevřená sluchátka
Parametry: 15–25 000 Hz, zkr. <0,2 %, 60 ohmů, 80 g
Cena: 2 300 Kč

Kvalitní reproduktory jsou výborná věcička, ovšem ve chvíli, kdy vás babička kamenuje proto, že nemá klid u osmistého dílu oblíbeného jihoamerického seriálu, tak právě v takový okamžik je pravá chvíle na kvalitní sluchátka. A pokud jde o sluchátka, v redakci nenasloucháme ničemu jinému než roztomilým KOSS Porta PRO. Nenechte se zmýlit vysokou cenou a nenápadným vzhledem, tihle mrňousové předčí nejednu kvalitní reprosoustavu – navíc je můžete kdykoliv úhledně srolovat do kuličky, strčit do kapsy a vyrazit s discmanem do města. A pokud je neztratíte, jsou to nejspíše i vaše poslední sluchátka – mají doživotní záruku, což znamená, že vám je vždy za manipulační poplatek opraví (či vymění).



Celoroční předplatné GameStaru

Váš nejoblíbenější magazín počítačových her
Parametry: 1 200 stran, 24 CD, nejlepší plné hry, X-Tra příručky (576 stran) za neodolatelnou cenu...
Cena: ... 1 176 Kč!

Celoroční předplatné našeho magazínu je pro hráče počítačových her stejně nezbytné jako přesná myš, robustní klávesnice a zdravé oči. Za zcela bezkonkurenční cenu budete mít celý rok dokonalý přehled o všem, co se šustne na poli interaktivní počítačové zábavy a ještě mnohem, mnohem více! Poměr cena/výkon, které tohoto magazínové kombo nabízí, prostě nemá chybu!

Razer Boomslang 2000dpi

Špičková myš s ultravysokým rozlišením určená pro hraní first person 3D akčních her
Parametry: 2 000 dpi, USB/PS2
Cena: 100 dolarů (asi 4 500 Kč včetně poštovného)

Myš patří k nepostradatelné výbavě každého hráče počítačových her. Pokud to s jejich hraním myslíte opravdu vážně, nebudete patrně spokojeni s běžnou nabídkou „kancelářských" modelů, které bohatě stačí k zaměření políčka v Excelu, ale při fragovražedných kláních v *Unreal Tournamentu* nebo *Quaku III* s nimi mnoho parády nenaděláte. Razer Boomslang představuje mezi hlodavčí počítačovou havětí absolutní špičku – s rozlišením 2 000 dpi (což je v porovnání s nejlepšími modely ostatních výrobců přinejmenším dvojnásobek), dokonalou ergonomií a precizním ovládáním vašim nepřátelům v akčních hrách pořádně zatopí. Pokud po tomto luxusním kousku hardwaru zatoužíte, jediná cesta, kterak lze Razera v naší republice získat, je objednávkou na internetové stránce výrobce (*www.razerzone.com*).



Microsoft SideWinder Joystick USB

Kvalitní analogový joystick s dobrou ergonomií a vynikající cenou
Parametry: osm programovatelných tlačítek, regulátor plynu (throttle), USB
Cena: 1 050 Kč (vč. DPH)

Hrajete-li i jiné hry než adventury a strategie, pak ve vašem repertoáru ovládacích zařízení nesmí chybět joystick. Páky od Microsoftu byly donedávna synonymem té nejvyšší kvality, ovšem mnoho zájemců bylo odrazeno jejich vysokou pořizovací cenou. S tím je však nyní konec: solidní páku s osmi tlačítky a regulátorem plynu z dílen renomovaného výrobce pořídíte za bratru tisíc korun. Pole uplatnění je navíc poměrně široké: joystick zastane jak hry akční a sportovní, ale díky regulátoru plynu uspokojí i nenáročné příznivce simulátorů. Architektura je poměrně robustní, takže životnost se dá počítat minimálně na roky. Zkrátka a jednoduše: rozhlížíte-li se po kvalitním a cenově dostupném joysticku, nemůžete výběrem Microsoft SideWinderu udělat chybu.



Strategie

C&C: Red Alert 2
Vánoční čas strávený bez pořádné realtime strategie lze pro příznivce počítačových her označit jednoznačně za zcela promrhaný. Kohopak by zajímaly kapříci povalující se ve vanách a otevírající své kulaté huby, když může stavět veledůležité budovy, ničit nepřátelské základny, grupovat své jednotky a v houfem je posílat na nepřátele? Druhý díl jedné z nejpopulárnějších strategických her (ano, mluvím o *Red Alertu*) sice nepřináší na pole strategií vůbec nic nového – ale ruku na srdce – stojí vůbec někdo z nás o to, měnit to, co se již několikrát osvědčilo a dobře funguje i nyní? Asi ne.

Další možní kandidáti: *Age of Empires II, Earth 2150*

Sporty

NHL 2001
Poslední verze počítačového zpracování oblíbeného zimního sportu má v porovnání se svými předchůdci stále co nabídnout (což se například o posledním dílu série *FIFA* rozhodně říci nedá). Vizuálně zcela strhující, hratelností opět triumfující a v neposlední řadě kompletně počeštěné – takové je *NHL 2001*. Pokud si pod stromeček nadělíte slušný hardware, může se snadno stát, že si vaše okolí splete dění na obrazovce monitoru s přímým televizním přenosem hokejového utkání!

Další možní kandidáti: *Grand Prix 3, Need for Speed: Porsche 2000*

Adventure/RPG

Baldur's Gate II: Shadows of Amn
Na sklonku tohoto roku k nám z nebeských výšin od samotných Black Isle Studios sestoupilo pokračování jedné z nejrevolučnějších RPG her všech dob. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* nijak nezaostává za svým slavným předchůdcem a co do rozsáhlosti, obtížnosti, hutnosti a zábavnosti sobě jen velmi těžko hledá srovnatelné konkurenty. Oprašte svou družinu statečných reků a vydejte se vstříc velkolepému dobrodružství. Zaručený tip pro dlouhé zimní večery.

Další kandidáti: *Diablo II, The Longest Journey*

Pro děti

Tonic Trouble, Rayman 2, Croc 2

Jakou hru koupit svému mladšímu bratrovi? *Rune* či *No One Lives Forever* přece jen nejsou ideálním vánočním dárkem pro žáky prvního (ba ani druhého) stupně. I pro děti ale existuje několik her, které nejenže nepřetékají krví, ale dokonce se i poměrně snadno hrají a jsou pochopitelné i těm nejmenším. Tři výše uvedené hry jsou zpracováním i stylem dosti podobné. Druhý díl dobrodružství malého krokodýla Croca je dle našeho názoru nejjednodušší, naopak nejlepší herní zážitky slibuje o něco těžší *Rayman 2*.

Simulátory

Crimson Skies

Zapomeňte na nezáživné, mrtvolně realistické a k uzoufání hráčsky náročné simulátory všeho možného – je tady vzdušný pirát Nathan Zachary a s ním i nejzábavnější simulátor všech dob! Usedněte do kokpitu některého z báječných strojů a v oblacích bojujte o zářivé úsměvy žen a hysterické grimasy na tvářích nepřátel! Slíbit vám můžeme jedno – ať už patříte k protřelým simulátorovým veteránům, nebo mezi nezkušené nováčky, z *Crimson Skies* budete všichni do jednoho nadšeni!

Další kandidáti: *Combat Flight Simulator II*, *Heavy Gear II*

Akční hry

Deus Ex

Originální, dynamické, poutavé, zábavné a obecně „chytré" akční hry patří k nejoblíbenějším titulům snad všech hráčů. Pro všechny, kteří již několikrát dohráli *System Shock 2*, a zbytek akční produkce jim připadá příliš bezduchý a nudný, je *Deus Ex* jednoznačnou povinností. Pokud tato fenomenální hra ještě nezaujímá čestné místo ve vaší sbírce originálek, určitě byste neměli udělat tu chybu, nechat si akční hit tohoto roku uniknout.

Další možní kandidáti:
Star Trek: Voyager – Elite Force, *Metal Gear Solid*



Na cesty

Game Boy Color + *Donkey Kong Country*
Cena: 3 333 Kč (GameBoy Color)
1 666 Kč (*Donkey Kong Country*)
Celkem: 4 999 Kč

Cesty do práce či školy jsou obvykle neskutečná nuda. Existuje ale způsob, jak tu hodinu strávit celkem příjemně. Barevný Game Boy sice nenabízí super 3D grafiku či prostorový zvuk, ale hry jsou na něm přesto super. A pokud navíc patříte pamětníky, jistě si připomenete nejednu výbornou klasiku z dob osmibitů (*R-Type*, *Moon Patrol* a další). Absolutní špičkou na GBC jsou pochopitelně tituly Nintenda a Rare – *Donkey Kong Country* patří rozhodně mezi nejlepší.



Oldies, but goldies

Máte starší počítač, a přesto víte, že si letos opět nebudete moci dovolit upgrade? I pro vás máme pár typů na zajímavé a kvalitní hry, které stále ještě seženete – často navíc za velmi příjemné ceny.

Pro Pentium 133 a rychlejší

Starcraft (499 Kč)

Další z legendárních a do značné míry nestárnoucích her je *Starcraft*. Klasická realtime strategie (ony strategie a adventury přece jen méně podléhají „stárnutí") odehrávající se v nekonečném vesmíru. Pokud jste jej doposud nevyzkoušeli, měli byste to napravit.

Další tipy:
Dungeon Keeper Gold (299 Kč)
Commandos (599 Kč)

Pro 486/66 a rychlejší

Transport Tycoon (499 Kč)

Geniální dopravní strategie. Byla sice naprogramovaná ještě pod DOSem, ale na většině počítačů si docela dobře rozumí i s Windows 95/98. Pokud jste doposud *Transport Tycoon* nevyzkoušeli, rozhodně si jej pořiďte – je to totiž jedna z nesmrtelných her, která dokáže konkurovat i nyní, po pěti letech. A hardwarové požadavky jsou přitom zcela minimální.

Další tipy:
Settlers II (499 Kč)
System Shock (399 Kč)

00G0459

01 Blitz: Disc Arena

Vývojářský tým Southend vypustil do světa několik nových screenshotů ze své chystané akční hry *Blitz: Disc Arena*. A o co že půjde? Dva týmy se proti sobě postaví ve velké aréně a mezi ně bude vhozen kovový disk. Úkolem hráčů bude disk dopravit do soupeřovy brány a zároveň se vyhnout útokům nepřátel. Ti nebudou vybaveni žádnými zbraněmi, ale všechny souboje by měly probíhat ručně (potažmo nožně).

Eidos vyvíjí první WAP hru

Distribuční společnost Eidos oznámila, že pracuje na vývoji hry *Gangsters* pro telefony podporující WAP. Jedná se o předělávku dva roky staré hry, kterou pro Eidos tvoří cambridgeské studio nGame. V této verzi hry by měl být hlavním cílem zisk z prodeje alkoholu a zbraní ve fiktivním městě New Temperance nacházejícím se kdesi v prohibicí zmítané Americe.

Last Ninja se vrací

Anglický vývojářský tým Studio 3 se chystá oživit další z legend. Tentokrát půjde o hru *Last Ninja*, která se na sklonku osmdesátých let objevila na Commodoru 64. Remake, který by měl dorazit na trh přibližně za rok, slibuje izometrické zpracování a zachování původní atmosféry. Jestli vše dopadne tak, jak tvůrci slibují, se budou moci přesvědčit majitelé X-Boxu, PS2 a PC.

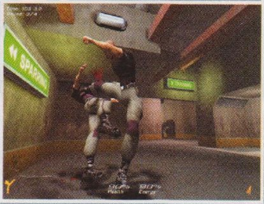
02 Chcete být jezdcem Williamsu?

Distribuční firma Mattel by měla na trh příští měsíc přinést novou závodní hru *Williams F1 Team Driver*. V ní by se hráči měli po malých krůčcích propracovávat z pozice jezdce série Go Kart přes F1600 a F3 až do vrcholné soutěže, tedy do závodů Formule 1, kde zasednou do monopostu stáje Williams.

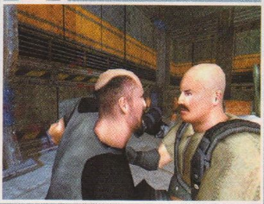
03 Les Edgar v Creature Labs

Spoluzakladatel legendárního Bullfrogu, Les Edgar, se stal členem správní rady vývojářského studia Creature Labs. Edgar, který má za sebou úspěšnou kariéru v elektronickém inženýrství, stál u zrodu hitu *Populous* a poté, co EA koupili Bullfrog, začal se věnovat osobním aktivitám v herním byznysu i mimo něj. Na krátkou dobu také zastával funkci v představenstvu skotského Vis Entertainment.

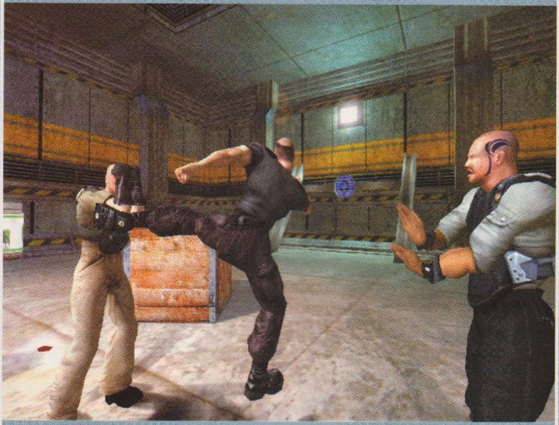
01



01



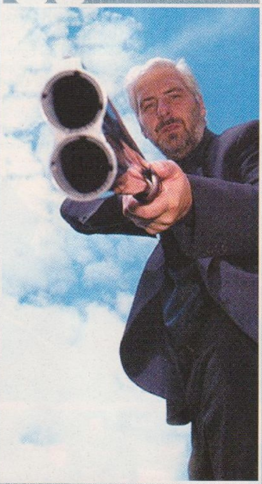
01



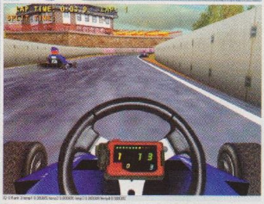
02



03



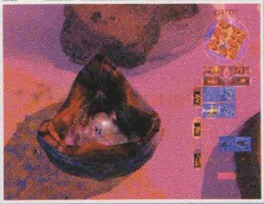
02



04



04



04



04



04



05



05



04 Nová strategie z Westwoodu

Na tiskové konferenci uspořádané v minulých dnech v Las Vegas oznámila firma Westwood záměr vydat svou první realtimovou strategii v 3D kabátci s názvem *Emperor: Battle for Dune*, která by se měla na pultech objevit někdy v příštím roce. Jak uvedl producent hry Chris Longpre, Westwood chce spojit hratelnost svých titulů s robustním 3D enginem a ohromující grafikou. Námět nové strategie, jak název napovídá, bude vycházet z Westwoodem několikrát oprášené *Duny*, k níž se připojí přes 100 nelineárních misí. Fandové starších titulů od Westwoodu se mohou těšit na své oblíbené Atreidy, Harkonneny a Ordose a několik menších „kmenů", a ostatní na animačky, v nichž by se měli objevit někteří známí herci „druhé ligy" Michael Dorn (Star Trek: The Next Generation), Vincent Schiavelli (Ghost, Man on the Moon, Batman Returns) a Musetta Vander (The Cell, Wild Wild West).

Scorched Earth se dočká pokračování

Jedna z nejoblíbenějších sharewarových her 90. let, logická arkáda *Scorched Earth*, se po několika letech dočká remaku. Postará se o něj illinoiské vývojářské studio Magic Lantern za podpory tvůrců původní hry. A co vás čeká? Ve 3D krajině vymodelované pomocí vlastního enginu TerrainST budete znovu ovládat jeden z mnoha tančíků a velkým množstvím různých střel ohrožovat své nepřátele. Kdo z vás *Scorched Earth* v minulosti hrál, jistě mi dá za pravdu, že to byla skvělá hra. Otázkou zůstává, jak atraktivní bude její remake dnes, kdy hraní pokročilo o pěkný kus dopředu. Na druhou stranu je pravdou, že tituly série *Worms*, založené na identickém nápadu, vydělávají peníze a získávají příznivce dodnes.

06 Conquest: Frontier Wars končí?

Strategická hra *Conquest: Frontier Wars*, kterou pro firmu Microsoft vytvářeli lidé ze studia Digital Anvil, byla zrušena. Podle vyjádření na stránkách tvůrců nepostupoval vývoj podle původnách plánů, produkce titulu byla zastavena a tým, který má na svědomí např. *Starlancer*, byl přesunut k ostatním projektům. Další jednání mezi Microsoftem a Digital Anvilem umožnila vývojářskému týmu pokusit se najít pro svůj titul, kterému údajně chyběl měsíc do dokončení, zbrusu nového distributora.

06 Ozzy na monitorech

Vývojářské studio iROCK Entertainment vypustilo do světa dva obrázky ze své chystané akční hry pro PC a PS2 inspirované postavou jednoho z veteránů světové rockové scény, Ozzyho Osborna. Jeho role v této hře však, krom toho, že titul bude doprovázet jeho hudba, není příliš jasná, stejně jako se mnoho neví ani o příběhu. Snad jen, že to bude akční hra s adventure prvky zasazená do gotického světa a jisté místo v ní budou mít i souboje v různých vozidlech.

Bude se Sony soudit?

Firma Sony vstoupila ve snaze o snížení dovozní daně své konzole PS2 v jednání s britskými celními úřady. Cílem jednání je zařazení konzole do kategorie počítačů, což by snížilo dosavadní daň 2,2 procenta z každého kusu. Pokud se to Sony nepodaří, je firma ochotna postoupit případ Světové obchodní organizaci a podniknout legální kroky proti Evropské komisi. Prozatím však snaha snížit daňové zatížení nenachází u Britů pochopení a žádost z minulého měsíce byla zamítnuta s odůvodněním, že nová konzole se neliší od svého předchůdce, kterého uvedla firma Sony na trh v roce 1995.

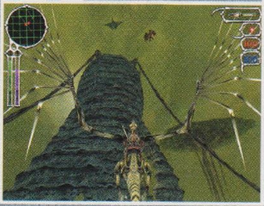
07 Co bude se hrami od Mattela?

Když byla na konci září firma Mattel Interactive po katastrofální koupi Learning Company, která měla přinést 50milionový zisk, avšak způsobila pouze 150 milionů ztrát, odprodána skupině Gores Tech. Group z Los Angeles, mnozí hráči se začali strachovat o osud některých chystaných titulů jako např. *Pool of Radiance II* a *Silent Hunter II*. PR pracovník nového vlastníka Mattelu Interactive však všechny obavy vyvrátil. Podle jeho slov se objeví nová distribuční společnost, pod níž spadnou dvě ochranné známky. První z nich, SSI, přinese na trh strategické tituly, hry jako *Pool of Radiance II* a simulace, druhá, pro niž zatím nebylo nalezeno vhodné jméno, pak obstará tituly určené pro menší okruh hráčů (série *Chessmaster* a *Myst*). Spolu s dobrou zprávou však přichází druhá, trochu smutnější. Všechny tituly se v produkci zdrží, a tak se *Pool of Radiance II* objeví až ve druhém kvartálu příštího roku, přičemž Jona Kromreye vystřídá v producentské židli tvůrce *Warlords: Battlecry* Garett Graham a *Silent Hunter II* by měl vyjít do poloviny roku 2001. *Myst III* by se měl objevit v únoru, tedy bez jakýchkoliv změn.

06



06



07



07



Release Dates

Prosinec 2000
- No Escape
- American McGee's Alice
- Duke Nukem Forever
- Giants: Citizen Kabuto
- Tribes 2

Leden 2001
- Command&Conquer: Renegade
- MechCommander 2
- The World Is Not Enough
- Clive Baker's Undying
- Summoner
- Oni
- Loose Cannon
- Neverwinter Nights
- Privateer 3
- Team Fortress 2: Brotherhood of Arms

Únor 2001
- Fallout Tacitcs – Brotherhood of Steel
- Arcanum
- Myst III: Excile
- Need for Speed: Motor City
- Throne of Darkness
- Commandos 2
- Tropico

Březen 2001
- Pool of Radiance II
- Max Payne
- Warcraft III

Duben 2001
- Red Faction
- Return to Castle Wolfenstein
- Mafia
- Hidden & Dangerous II

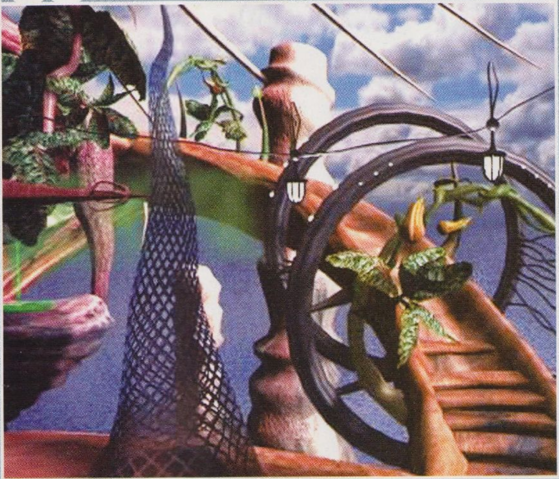
08



08



08



08 Schizm

Holandský distributor Project Three podepsal smlouvu s polským studiem LK Avalon, která mu dává práva k distribuci adventury *Schizm*. Ta by se měla primárně prodávat na DVD nosičích, avšak počítá se i s 4CD verzí, jež bude vytvořena za pomoci nejmodernějších kompresních technologií. Samotná hra, která by se na trhu měla objevit v únoru příštího roku, bude nabízet zajímavý grafický zážitek (360stupňový panoramatický výhled ve více než stovce lokací), filmové sekvence ve vysokém rozlišení se živými herci, prostorové ozvučení a příběh, na němž spolupracoval rakouský sci-fi autor Terrence Dowling. Studio LK Avalon již v minulosti podobnou hru vytvářelo a pod názvem *Reah* ji vydali Project 2, předchůdci Projectu Three.

Videohry převálcují filmový průmysl

Spisovatel a novinář Steven Poole ve své nejnovější knize nazvané Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution prorokuje videohrám v příštím století více popularity, než budou mít filmy. Opírá se o statistiky tržeb her a filmů, které již dnes vyznívají lehce ve prospěch her a v budoucnu by tento trend měl zaznamenat další růst.

Dárek pod stromek

Se zajímavou nabídkou, která by mohla potěšit všechny potenciální kupce modemů, přichází firma Joyce. Pokud si v některých z obchodů zakoupíte interní faxmodem Well FM-56PCI-HSF za cenu blížící se dvěma tisícovkám, obdržíte k němu zdarma hru *NHL 2001*. A to už za to stojí, ne?

DRBY

Cornwall opouští Eidos

Distribuční gigant Eidos, který se před nedávnem stal obětí prodejních spekulací, opouští jeho dosavadní výkonný ředitel Charles Cornwall a nahradí jej Michael McGarvey. Podle dostupných informací byl bývalý šéf Eidosu uvolněn na vlastní žádost, aby se mohl více věnovat svým technologickým a těžařským zájmům ve Spojených státech a Jižní Africe. V hierarchii Eidosu se posunul i Jonathan Kemp, který bude zastávat funkci řídícího manažera pro celou Evropu.

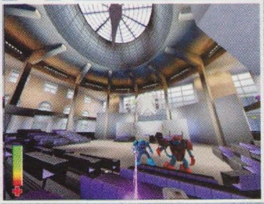
Demo Evil Dead nebude

Zdá se, že distribuční společnost THQ nevydá díky nedostatku času demoverzi své chystané akční hry inspirované kultovní hororovou sérií Evil Dead. Alespoň to tvrdí tvůrci v sekci ČKD oficiálních stránek projektu.

09 Reichstag napaden!

Vysocí úředníci německé policie jsou pohoršeni novou hrou, v níž se obrovitá příšera pokouší zničit budovu německého parlamentu, známý Reichstag. Jeden z nich se dokonce vyjádřil, že celá záležitost je nechutná a legislativa neměla hru vůbec povolit. Navíc dodává, že filmové sekvence byly natočeny bez povolení. PR pracovník firmy Davilex, výrobce titulu *Invasion Deutschland*, má opačný názor a nevidí žádný legální problém ani přílišnou brutalitu v myšlence bránění rodné země proti nepřátelskému monstru. V tom, že byly za „kulisy“ použity slavné objekty jako Reichstag či kolínská gotická katedrála, nevidí tvůrci nic špatného.

09



09



10 Z2 mění název

Chystaný strategický titul Z2 od vývojářského studia Bitmap Brothers, pokračování jedné z prvních realtimových strategií, prošla změnou názvu a titul by se měl prodávat pod označením *Z: Steel Soldiers*. K tomuto kroku přistoupili autoři ze tří důvodů. Prvním z nich je přijatelnost nového názvu ve všech teritoriích, kde se bude titul prodávat, druhým pak fakt, že hra bude s tímto názvem atraktivní i pro hráče, kteří neznají jejího předchůdce, třetím a posledním důvodem ke změně názvu je potenciální problém s názvem možného dalšího pokračování, jenž by byl stejný jako u jednoho z modelů německé automobilky BMW.

11 Stronghold

Gathering of Developers oznámili, že pilně pracují na novém strategickém počinu nazvaném *Stronghold* (pamětníci si možná vzpomenou na starší strategii stejného jména), která by měla být jakýmsi křížencem mezi stavitelskými strategiemi typu *Caesar III* a RTS hrami, jako je třeba *Age of Empires*. Titul, jenž by se měl objevit na sklonku příštího roku, vyvíjí část týmu stojícího za úspěšnými strategickými sériemi *Caesar* a *Lords of the Realm*.

Oddworld pouze pro X-Box

Po New Legends, hře, jejíž exkluzivita pro X--Box byla přednedávnem oznámena, je tu další titul, který Microsoft získal pro svou chystanou konzoli, a co víc, vyrval jej přímo z náruče svému největšímu rivalu, konzoli PlayStation 2. A o co že jde? O čtyři příští pokračování série *Oddworld* od týmu Oddworld Inhabitants. První z nich by se mělo objevit na trhu na podzim příštího roku a bohužel zkrátka přijdeme díky exkluzivitě X-Boxu i my, PCčkáři.

12 EverQuest hraje více než 300 000 lidí

Firma Sony oznámila, že počet aktivních předplatitelů jejich on-line multiplayer hry *EverQuest* přesáhl 300 000. To již bez jakýchkoli pochyb představuje velmi slušný příjem (každý z hráčů platí měsíčně 10 dolarů, tj. dohromady 3 miliony dolarů měsíčně) a není proto divu, že Sony svým hráčům předkládá stále nové přídavky. Tím posledním je datadisk *The Scars of Velious*, o němž jsme v novinkách již psali.

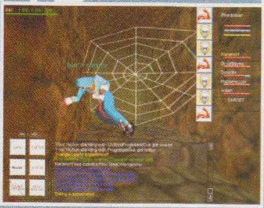
10



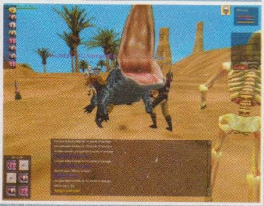
11



12



12



Žebříčky

Česká republika

1. NHL 2001 (Electronic Arts)
2. Red Alert 2 (Electronic Arts)
3. Baldur's Gate II (Interplay)
4. FIFA 2001 (Electronic Arts)
5. Caesar 3 (Havas)

Velká Británie

1. Championship Manager 00-01 (Eidos)
2. Who Wants To Be A Millionaire (Disney Interactive)
3. Red Alert 2 (Virgin)
4. FIFA 2001 (Electronic Arts)
5. Sudden Strike (CDV)

Spojené státy

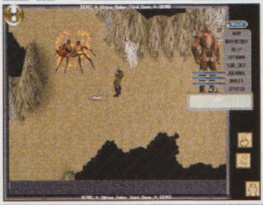
1. Red Alert 2 (Electronic Arts)
2. RollerCoaster Tycoon (Hasbro)
3. The Sims (Electronic Arts)
4. The Sims: Livin' Large (Electronic Arts)
5. RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes (Hasbro)

Screenshot měsíce



Poměrně malý počet kvalitních screenshotů, které od vás každý měsíc dostáváme, nás nutí k jisté motivaci. Od nynějška tedy každý vybraný screenshot měsíce, který se objeví v časopise, odměníme jednou plnou hrou. Posílejte tedy své úlovky na adresu tomas_varoscak@idg.cz a třeba se na vás usměje štěstí. Tentokrát jsme si museli vypomoct sami pěkným obrázkem z Ultimy Online.

13



13



14



3Dfx mění směr

Výrobce grafických karet 3Dfx oznámil, že radikálně změní způsob výroby svých produktů. Místo vyrábění kompletních grafických karet se navrátí k původnímu konceptu, který fungoval před akvizicí firmy STB a jenž využívá např. největší rival 3Dfx, nVidia, tedy specializaci na vývoj technologií a licencování grafických čipů výrobcům grafických karet, jako jsou třeba Creative Labs, ASUS, Elza či jiné firmy.

180 GB na jediném disku?

Firma Seagate udělala další krok v pomyslném souboji mamutích pevných disků a oznámila, že v prvním čtvrtletí příštího roku dodá na trh již sedmou generaci svých pevných disků s názvem Barracuda, přesněji řečeno model Barracuda 180. Pokud vás zajímá, co znamená číselné označení, pak vězte, že 180 je přibližný počet GB dat, které pevný disk bude schopen pojmout. Krom rekordního objemu dat vynikne model Barracuda 180 i spotřebou 10,3 wattů, hlasitostí 3,7 decibelů a ochrannou mechaniky před vibracemi. Pevné disky budou pracovat rychlostí 7 200 otáček za minutu a přenosovou rychlostí 47 MB/s a budou připojitelné přes Ultra 160 SCSI rozhraní. Cena modelu Barracuda 180 by měla být cca 2 195 dolarů, tedy přibližně 90 000 Kč, což není málo, ale při propočtení výdajů je to opět o pár centů na MB méně.

13 Další datadisk pro UO

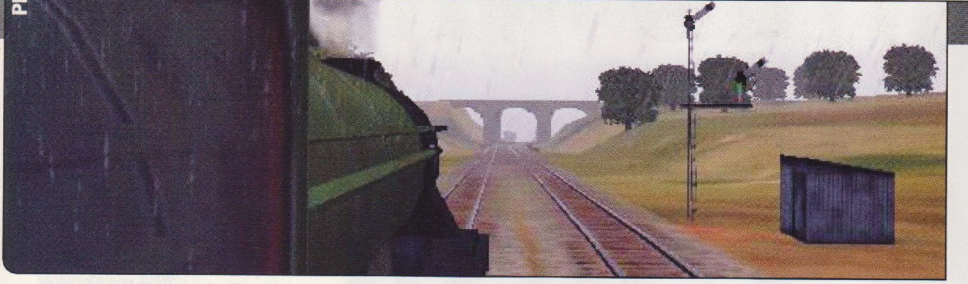
Všichni hráči a příznivci *Ultimy Online* zbystřete! Firma Origin chystá další datadisk pro svou úspěšnou on-line mulitplayer RPG hru *Ultima Online*, nazvaný *Third Dawn*. Nepůjde však o pouhý kontinent a pár příšer navíc tak, jak to předvedl *The Second Age*, ale o celou hromadu novot. Patří mezi ně samozřejmě i zbrusu nová území určená pouze k dobrodružným výpravám (nebudou zde stát žádné „uměle vysazené" domy), ale také bude upraven engine a všechny postavy a příšery budou nahrazeny 3D modely.

14 Settlers IV se zdrží

Příznivci budovatelských strategií, kteří napjati očekávají příchod čtvrtého pokračování populární strategické série *Settlers*, si budou muset ještě chvíli počkat. I přes zrušení plánovaného veřejného betatestu nestihnou podle posledních zpráv Blue Byte prosincový termín, a *Settlers IV* se tak objeví až v lednu.

00G0460

TRAIN SIMULATOR



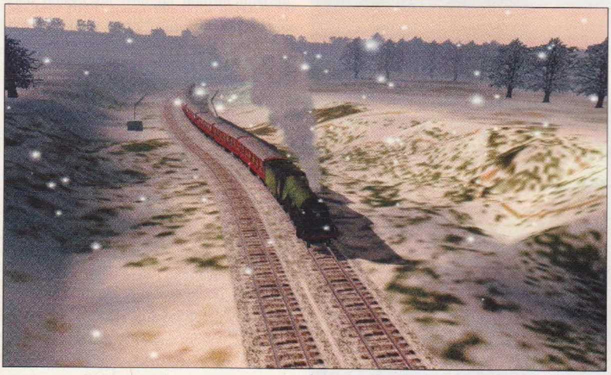
Simulovat se dá téměř všechno. Letadla či auta dnes už zas tak moc nefrčí, proto vývojáři sahají k náhradním řešením v podobě simulátoru pasáka ovcí (*Sheep*), lidského života (*Sims*), postsovětského politika (*Republic*) nebo vlaku. Ano, čtete dobře, mám na mysli strojvedoucího, cestující, dokonce i čumily vedle trati.

Andreas nervózně postává v budce naleštěné lokomotivy. Dnes je jeho velký den – poprvé bude sám řídit slavný Orient Express. Konečně se ozývá píšťalka výpravčího a vlak dostává zelenou. Mladý Klein sebejistě přitahuje páku, kola nejprve několikrát proklouznou na kolejích mokrých od ranní rosy, ale pak se celá šňůra vagónů dává do pohybu. Cesta bude dlouhá...

Snad každého kluka (a určitě i dost dívek) fascinovala v mládí železnice – ať již skutečné vlaky na nádražích, nebo jejich zmenšené miniatury. Povolání strojvedoucího patřilo vedle policisty, poleláře či kosmonauta k nejpopulárnějším mezi školkou povinnými caparty, a tak není divu, že se lidé z Kuju Entertainment rozhodli této vášně zakódované hluboko v nitru dnešních teenagerů a dospěláků „zneužít". Spolu s Microsoftem se rozhodli udělat hru s více než výmluvným názvem – *Train Simulator*.

Na rozdíl od *Flight Simulatoru* nebylo možné realisticky zpracovat celý svět, a tak se budeme muset spokojit s výběrem několika charakteristických tratí všech historických epoch. Podíváme se tak v Létajícím Skotovi do meziválečné Británie, projedeme si alpské průsmyky v Orient Expressu třicátých let, vychutnáme pohled na sopku Fudži na rušné tokijské příměstské magistrále, přejezd dieselových lokomotiv skrz horský masiv v Montaně, čeká nás také jízda v prvním americkém rychlovlaku Amtrak Akela a svou pouť zakončíme opět v Japonsku, tentokrát na ostrově Kjúšú. Díky otevřené architektuře lze přidávat další tratě a lokomotivy, podobně jako ve zmiňovaném *MSFS* – možná se někdy dočkáme i jízdy „asynchronem", Sergejem či Papouškem z Prahy do Brna.

Každá lokomotiva má „kokpit" odpovídající tomu skutečnému – všechna tlačítka, páky, přepínače, měřáky a displeje jsou plně funkční. Nezkušené kandidáty na strojvedoucí jistě zpočátku zaskočí až nepříjemně realistický fyzikální model – koho by také napadlo, že je nutné brzdit už pár kilometrů před zastávkou, protože jinak se kilometrový vlak ve zdraví zastavit prostě nedá. Počáteční frustraci však lze zahnat prostým přepnutím do role pasažéra, či železničáře-pochůzkáře. Stejně jako lokomotivy mají svůj vnitřek i osobní vagóny, a tak se stačí jenom posadit a vychutnávat si cestu vláčkem napříč malebnou krajinou.



Příjemné slunečné počasí se v Alpách rychle kazí. Nebe se plní zlověstnými černými mraky a teplota rychle klesá. Zakrátko dopadnou na sklo kabiny první sněhové vločky. Andreas musí zpomalit, ale nezdá se, že by ho to znepokojovalo. Ztracený čas snadno dožene na rakouských planinách.

Největší předností celé hry bude jistě její technické zpracování. První screenshoty všem fandům simulátorů doslova vyrazily dech a hrstka šťastlivců, kteří měli možnost zhlédnout první veřejnou prezentaci pre-alfa verze, na svých webových stránkách doslova šílí. Autoři zašli až tak daleko, že kromě detailních modelů interiérů i exteriérů vlaku a okolní krajiny osadili virtuální kolejiště také hustou dopravou na silnicích vinoucích se podél trati, zvířaty v okolní přírodě (až budete parní píšťalou odhánět stádo krav z kolejí, poznáte, o čem teď píšu) a realistickým počasím, které se samozřejmě projeví i na přilnavosti kolejí (ano, bude se sypat písek pod kola). Kouřové efekty jsou pak doslova programátorskou alchymií – dnes již nikoho neohromíte obyčejným dýmem z komínu či proudem páry z píšťaly, a tak bylo nutné realisticky zpracovat i „kouřovou clonu", kterou kolem sebe parní lokomotiva vytvoří při zastavování.

Pozadu nezůstává ani zvuk. Při jeho natáčení spolupracovali tvůrci hry s několika skutečnými železničními společnostmi a muzei – není proto divu, že Létající Skot zní jako skutečný Létající Skot, a to nejen zvenčí, ale i z kabiny strojvedoucího či kupé pasažérů. O „maličkostech" ve stylu odlišného zvuku svařovaných kolejí s betonovými pražci a šroubovaných kolejnic na pražcích dřevěných není nutné dlouze hovořit. Hardwarové požadavky však jdou ruku v ruce

Výrobce: Kuju Entertainment
Vydavatel: Microsoft
Datum vydání: jaro 2001 (neoficiálně duben)

s vysoce nastavenou laťkou technické dokonalosti – minimální požadavky sice hovoří o Pentiu bez 3D karty, ale podle prvních zpráv je pro rozumné hraní zapotřebí alespoň 450MHz procesor s velmi dobrým akcelerátorem.

Mírné vrásky na čele přináší zjištění, že se s podporou internetového multiplayeru počítají autoři až pro další díly *Train Simulatoru*. Zdá se to nepochopitelné, ale nejspíš se protentokrát budeme muset spokojit se sólovým ježděním, při kterém nám budou tvořit společnost pouze virtuální vlaky na okolních kolejích či NPC hradláři s výpravčími. Na druhou stranu ale tvůrci slibují přítomnost železničních nehod – vjedete-li příliš rychle do zatáčky, přeříznete-li výhybku, nebo nedobrzdíte před koncem kolejí, máte se na co těšit.

Vlak se řítí vpřed stokilometrovou rychlostí.

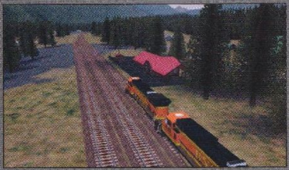
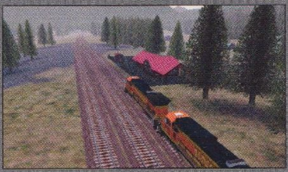
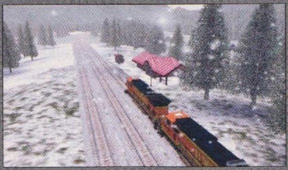
Znavený Klein se už nemůže dočkat siluety vídeňského nádraží, kde na jeho místo nastoupí čerstvá obsluha. Z letargie jej probere až strašná rána a praskot bortící se oceli. Snad kvůli nepozornosti, snad dílem únavy zapomněl zpomalit před zapadlou výhybkou u Krieslu. V zítřejších novinách budou zas po dlouhé době palcové titulky.

Lukáš Codr

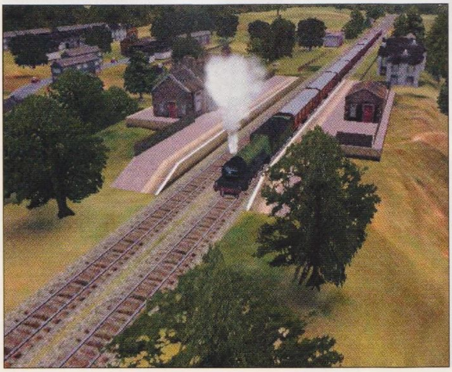
00G0461

PROMĚNLIVÉ POČASÍ

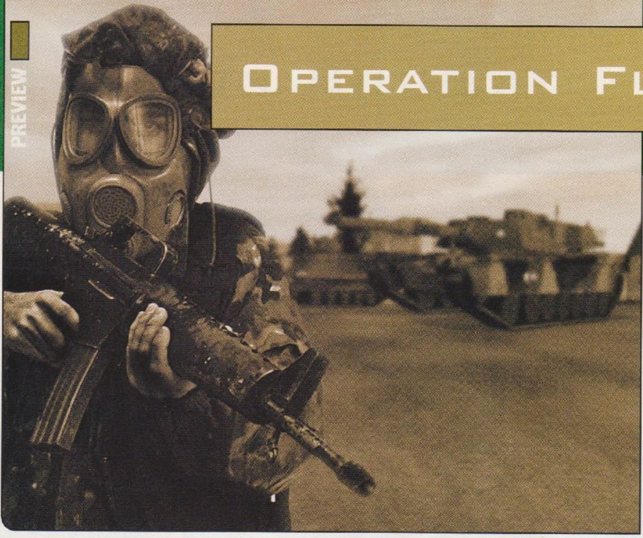
Úžasnou variabilitu hry demonstrují i tyto tři screenshoty zastrčené horské zastávky kdesi v Montaně. Zatímco na prvním z nich máme krásný slunečný den, na druhém se počasí již zkazilo a kola začínají ve větších stoupáních na mokrých kolejnicích prokluzovat (s plynem se musí opatrně). Poslední obrázek je hotové železničářské peklo – fujavice, mráz a závěje dovedou vyždímat ze čtyřech mohutných dieselových lokomotiv i tu nejposlednější kapku výkonu. Projet průsmykem v takovém nečase dovede jenom opravdový mistr s talentem legendárního Caseyho Jonese.





Operation Flashpoint



Drandíme si to ve Volkswagenu Scirocco, kterým uháníme směrem k sídlu vývojářské společnosti Bohemia Interactive Studio...

Představte si virtuální bojiště. Ne nějakou mrzkou miniaturní rocket arenu či anonymní placku, která je několik kilometrů pod křídly vašeho Flankeru (či pár set metrů pod rotorem vašeho Hokumu) – skutečné bojiště, svět, jenž funguje tak, jak má. Svět, ve kterém jsou letadla, helikoptéry, auta, tanky, stromy, vesnice, lesy a moře. Svět, ve kterému funguje počasí, střídání dne a noci, fáze měsíce – prostředí, v němž se neorientujete podle šipky kompasu v horním rohu obrazovky, ale podle souhvězdí na obloze (tedy pokud zrovna není zataženo). Představte si herní prostředí, ve kterém vidíte na kilometry daleko – kde můžete jít hodiny, aniž byste došli na konec „světa". Máte to? Tak teď máte asi tak třicetiprocentní představu o realističnosti *Flashpointu*.

Brežněvova smrt, Gorbi, perestrojka – stačilo jen málo a všechno to mohlo být docela jinak. Jednu z možných alternativ nabízí právě *Flashpoint* – nadějný projekt Bohemia Interactive Studia, se kterým jsme vás poprvé seznámili již v prvním GameStaru. Pokud vás zajímá, co se za ty dva roky ve *Flashpointu* změnilo a jak dnes vypadá ideální herní koktejl namíchaný z toho nejlepšího, co poslední fáze studené války nabízela, jste na správném místě.





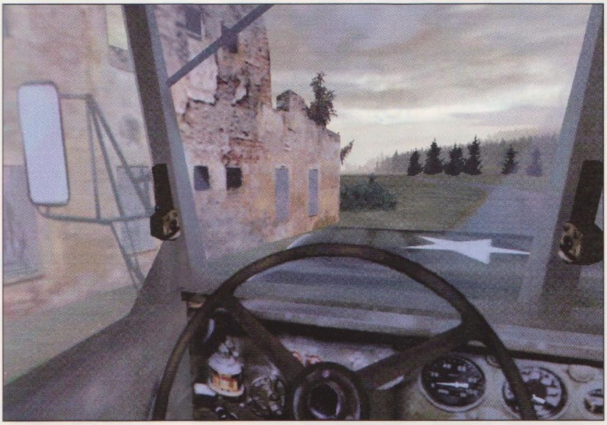
O generálu Gubovi, Ianu Gastowském a počátcích Flashpointu...

Všechno to vlastně začalo *Gravonem*, ne?

No je pravda, že rozsáhlý svět se skutečnou fyzikou jsme před lety poprvé použili u *Gravonu* pro Atari Falcon. Pak šlo ale Atari do kopru, DOS zaplaťpánbůh vystřídaly Windows s DirectX a my začali v lednu roku 1997 pracovat na novém projektu pro platformu PC.

Aha.

Na počátku byla z dnešního pohledu poněkud zaostalá a jednoduchá 3D konverze někdejší veleúspěšné osmibitové klasiky. Ta se postupem času transformovala ve spíše arkádově laděnou akční hru s názvem *Poseidon*, jejíž ambice nesahaly příliš vysoko – podle původního plánu byly do hry zahrnuty pouhé tři přepravní prostředky (pozemní vozidlo, vznášedlo a pěšák) a jediným možným pohledem na bojiště byl first person. Pak ale autoři zjistili, že hloupoučká střílečka není nic, čím by chtěli marnit svůj čas. A tak futuristické prostředí vystřídala atmosféra let nedávno minulých, smyšlené zbraně byly nahrazeny skutečnými a mohl se rozpoutat fiktivní válečný konflikt a vývoj megalomanské hry *Flashpoint*. Později se název změnil na *Flash Point 1985* a nakonec bychom na regálech obchodů měli spatřit nápis *Operation Flashpoint*. Vývoj hry zaznamenal asi dvě klíčová místa: prvním z nich byla smlouva s vydavatelem Interactive Magic, který měl *Flashpoint* po jeho dokončení vzít pod svá distributorská křídla. Vývojářský tým se mohl díky této smlouvě dostatečně profesionalizovat (právě v této fázi se začalo experimentovat s motion capturingem a celý projekt dostal mnohem okázalejší vzhled), ale pak distributorskou firmu potkaly potíže, které vyvrcholily jejím krachem. Vývoj pokračoval dále, ovšem od záměru prodat hru některé





z „menších" vydavatelských společností vzal za své. Zájemců z řad potenciálních distributorů bylo povícero (není tajemstvím, že velký zájem o hru měla i jiné významné české vývojářské studio), nakonec však v bitvě o *Operation Flashpoint* zvítězila známá anglická společnost Codemasters.

Drandím si ve Škoduli 120, kterou jsem ukradl v jedné menší vesnici...

Hele Marku, tady je i palivoměr, ten ale asi nic neukazuje, co?
To se pleteš kamaráde, ten ukazuje naprosto přesně. Když ti dojde benzin, jsi v čudu.

No a dá se někde tankovat?
Pochopitelně – u pumpy.

Míra opravdovosti, s jakou je ve *Flashpointu* simulováno herní prostředí, má v herním světě jen stěží obdoby. Skutečně je tu prakticky všechno. Vše funguje tak, jak má, včetně fyzikálních závislostí a vztahů či vlivů okolního prostředí. Když plníte noční misi, musíte si dát dobrý pozor na čas, pokud vás totiž nepřítel zahlédne v prvních paprscích vycházejícího slunce, máte smůlu. Dojde li vám benzin, jste nahraní, střely tu nelétají rovně, ale po balistické křivce, a hrajete-li na nejvyšší obtížnost, musí vám k nalezení cesty stačit mapa s orientačními body a znalosti nebeské klenby. Představa, že nalezený nehlídaný tank je vaší spásou, se může ukázat jako trpký omyl poté, co do tanku vlezete:

a) coby řidič, a nemůžete se bránit
b) coby střelec, který ale s tankem neodjede

Pochopitelně situace se radikálně mění, pokud k objevení tanku dojde skupinou dvou, či ještě lépe třech vojáků (pes není na škodu). Pak můžete možností ocelového monstra využít naplno a těm zpropadeným bolševikům – vlastně chci říct imperialistům – ukázat co proto. Když k tomu všemu přidáte téměř dokonalou grafiku a téměř neomezený dohled (hra jej sama „omezuje" v závislosti na rychlosti vašeho počítače – ale obvykle je to minimálně nějaký ten kilometr), máte před sebou herní prostředí, jaké doposud nemá obdoby. Vlastně jen jediná věc nás zklamala – nelze bořit domy. No uznejte, že takový A1M1 by průměrnou vesnickou chaloupku trochu pocuchat měl.

Střílet do vlastních nebyl zrovna nejlepší nápad. Pár zbloudilých střel by nám hra ještě odpustila, ale frontální útok na vlastní jednotku vzbudil nechtěnou pozornost...

Tady po vás půjdou ty helikoptéry. Pokud jsi ale fakt dobrej, můžeš utéct a schovat se jim.

A oni toho pak nechají?
No to zrovna ne. Budou tě hledat, dokud jim nedojde palivo – pak si buď poletí natankovat, nebo přistanou a půjdou po tobě pěšky.

A můžu jim tu helikoptéru ukrást?
No to záleží na tom, jak daleko ve hře jsi – lítat nebo třeba řídit tank můžeš až v pokročilejších misích.

O systému kariéry, který na hráče ve *Flashpointu* čeká, jsme mluvili již v preview přede dvěma lety. K dispozici máte v podstatě dva základní režimy hry: provázanou kampaň, ve které začínáte jako zelenáč na tréninkovém poli ještě před rozpoutáním válečného konfliktu, abyste se posléze mohli přesunout přímo do bitevní vřavy a vysloužit si v závislosti na tom, jak úspěšně proplouváte jednotlivými misemi a vyvíjí se děj hry, různá povýšení. Jako zajímavé zpestření se jeví systém kázeňských odměn a trestů, které doplňují základní postup ve hře. V kampani si zahrajete za čtyři různé postavy: řadového vojína, tankistu, pilota a člena speciálně cvičených jednotek. Každý z nich má své unikátní schopnosti a vlastnosti, kterých se budete muset naučit důsledně využívat. Jinak skončíte stejně jako...

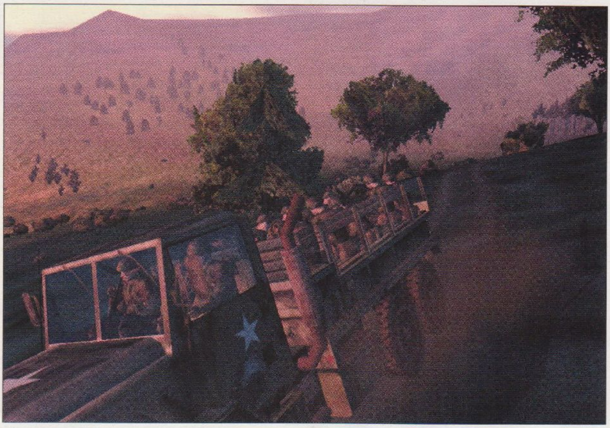
Asi nejzábavnější jsou snajperské mise. Hrajeme zrovna jednu „zkušební" – pod kopcem, na kterém jsme se ukryli, je rota Rusů, začíná hon na kuřata...

Výrobce: Bohemia Interactive Studio
Vydavatel: Codemasters
Datum vydání: 2. čtvrtletí 2001

Marku, tady mi jich pár uteklo, mám za nimi jít dolů?
Být tebou bych se dekoval, ty, co si je netrefil, se nejspíš rozdělili na dvě skupinky a teď tě obcházejí zezadu, za chvíli ti vpadnou do zad.

To si děláš legraci...
Nedělám, vidíš – a jsi mrtvej.

Umělá inteligence je další oblastí, ve které *Flashpoint* exceluje. Autoři použili unikátní systém, kterým ve hře definují virtuální „smysly" každého vojáka. Vojáci řízení počítačem tak vidí a slyší podobně jako sám hráč. Pokud se tedy například ozve výstřel, dokáží odhadnout, odkud šel, ale nevědí to přesně – pokud se ale při výstřelu dívali směrem, ze kterého přicházel, mohli (v závislosti na okolních podmínkách) zahlédnout i záblesk, a znají tedy přesně pozici nepřítele. Stejně tak se AI pokouší útočit v přesile a pokud možno vám vpadnout do zad.
U chování vlastních jednotek hraje AI také důležitou úlohu. V roli velitele sice rozdáváte rozkazy, ale vaši vojáci jsou do značné míry autonomní a chovají se v závislosti na situaci, do které se dostanou. Pokud je tedy pošlete do útoku, nepoběží slepě před nepřátelské kulomety – pokud se ozve střelba, zalehnou a začnou se plazit, případně se dané situaci jinak přizpůsobí. Jejich chování můžete pochopitelně ovlivnit i předvoleným modelem – například „opatrnost" a podobně.





Pro změnu hrajeme chvíli za bolševiky. Nebudou mít sice vlastní kampaň, ale v hře budou k dispozici samostatné mise za ruskou stranu...

Tohle je ruská sniperka SVD Dragunov.
A na co jsou tamty stupnice?
Pochopitelně nemá automatický odečet vzdálenosti jako americká M21.

Takže na těch stupnicích se odečítá vzdálenost?
Ano, podle výšky postavy – není to sice tak pohodlné, ale zase má větší dostřel a je přesnější.

Arzenál *Flaspointu* je více než dostatečný – nabízí nejpopulárnější nástroje ničení, které měl v osmdesátých letech ve své výzbroji jak Západ, tak Východ. Počínaje puškami přes automaty a ostřelovačky, protitankové střely, granátomety, časované i dálkově odpalované nálože, kulomety, minomety až po protitankové miny. Arzenál na čtyřech kolech pak obsahuje americké Jeepy, 5t Truck, UAZ, náklaďáky Ural, odpalovače raket SCUD, civilní automobily (Škoda 120 a jeden skrytý, který nám autoři odmítli prozradit...). Mezi obrněná vozidla patří transportér M113, tanky M60, M1A1 Abrams, BMP1, protiletecká obrana ZSU, tanky T55, T72 a T80. Do vzduchu se vznesete ve vrtulnících AH1 Cobra, UH60 Blackhawk, Mi24 Hind, Mi17 MP či v letadlech A10 Thunderbold a civilní Cessně. Každá zbraň i vozidlo jsou přitom věrnou kopií své skutečné předlohy, a to nejen po stránce vizuální, ale i svou funkčností (či nefunkčností) – snad jen v případě vzdušných strojů jsou ovládání a letový model značně zjednodušeny pro zachování obtížnosti a ucelenosti hry.

Ufff... Máme tady ještě nějakou práci... Nechcete už jít?!

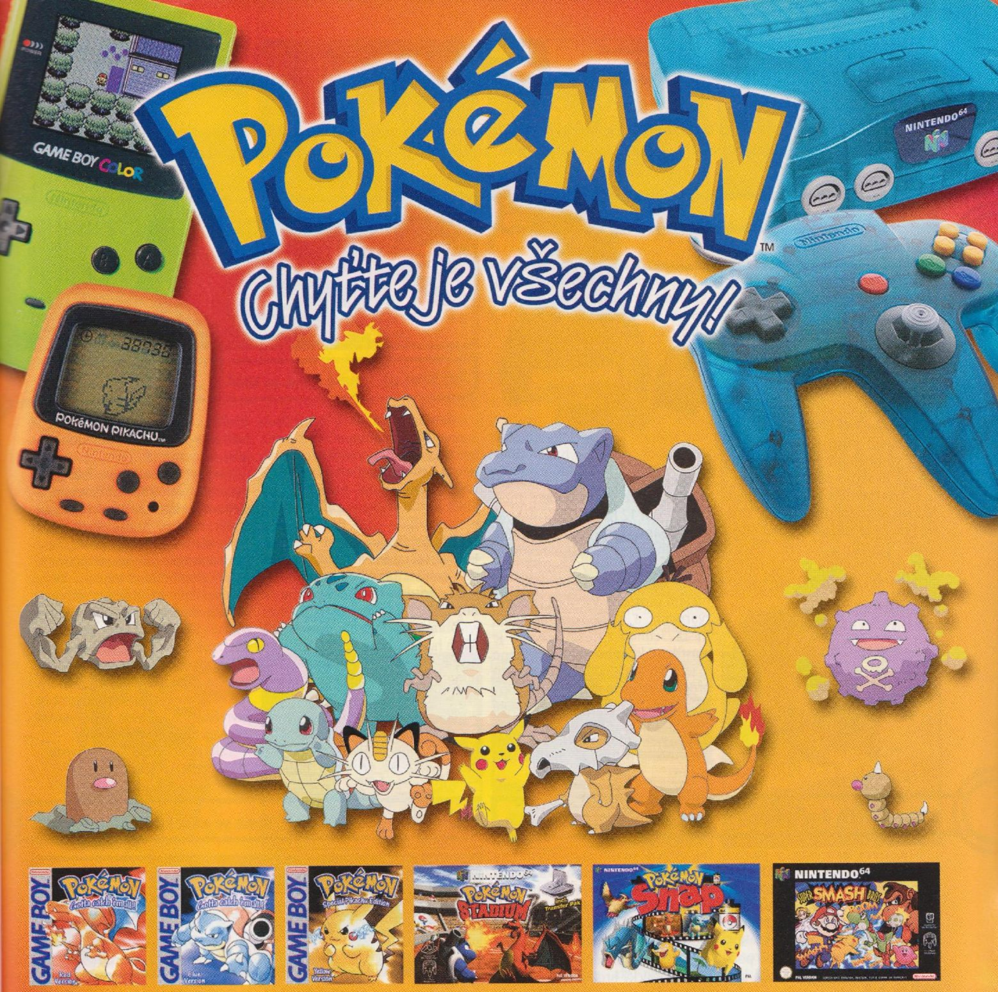
Ale jo, už nás taky trochu bolí oči. Ale kdy to teda vlastně bude? A nelžete nám!
Na Velikonoce.

A které? Ty příští? Nebo až přespříští?
Určitě tyto. Ať se děje co se děje, *Operation Flashpoint* musí ven.

Pevně věříme, že to tak opravdu bude a my vám budeme moci přinést vyčerpávající recenzi v některém z příštích čísel GameStaru. Militaristicky smýšlejícím jedincům se však mohou začít nedočkavostí klepat prsty už nyní: s jistotou lze tvrdit, že *Operation Flashpoint* bude další česká hra, o které se bude mluvit a psát i daleko za hranicemi naší malé zemičky.

Lukáš Erben a Václav Valeš

00G0462



Nejúspěšnější hra všech dob
Proč je Pokémon tak úspěšný? Protože Pokémon je dobrodružství i spolupráce s kamarády. Pokémon, to je 150 rozličných bytostí které můžeš chytit, trénovat a vítězit s nimi v soubojích o nejlepšího trenéra. Pokémon je řada her pro Game Boy i Nintendo 64. Každá je jiná, ale všechny mají společný svět a společné hrdiny. Chceš být jedním z nich? Tak vezmi Game Boy nebo Nintendo 64 a ... Chyť je všechny!

Pokémon pro Game Boy
Základem Pokémonu pro Game Boy je modrá a červená edice. Obě verze mají stejný hrací svět, ale rozdílné postavy Pokémonů. Pro dosažení titulu nejlepšího trenéra potřebuješ získat všechny Pokémony. Najít je, chytit a trénovat. A co je důležité, musíš najít majitele druhé verze a přes kablík vyměnit ty Pokémony, kteří jsou v každé edici unikátní. Novinkou je žlutá verze s Pikachu jako průvodcem celou hrou.

Pokémon Pikachu Pedometr
Můžeš mít svého vlastního Pikachu s sebou, kamkoliv se hneš. A čím víc se hneš, tím je Pikachu spokojenější. Vstává s tebou, snídá a dokonce si i čistí zuby. Za každý krok, který s ním uděláš, dostáváš speciální body "waťky", které můžeš proměnit v dárky pro tvého Pikachu.

Pokémon Stádium
Trénuj své vlastní kapesní příšerky i na velké televizní obrazovce! Hlavním lákadlem hry je soutěžní aréna ve které se v úžasně barevném a třírozměrném prostoru utkávají týmy Pokémonů. Můžeš si vybírat z předem vytrénovaných Pokémonů, nebo přenést svého oblíbence z Game Boye. Stačí vybrat správný tým a nejlepší taktiku a budeš mistrem arény.

Pokémon Snap
Koho by napadlo vymyslet počítačovou hru jako simulaci fotografického výletu. Ale ono to funguje. Dokonce báječně. V úvodu hry dostaneš fotografické vybavení a terénní auto, které se snadno změní v člun či letadlo a pak už máš jen jeden cíl - Chytit je všechny. Tentokrát ne do pokemonballů ale do hledáčku svého fotoaparátu. Věř, že získat všechny fotky vůbec není snadné, zvlášť když někteří Pokémoni focení právě nemilují.

Super Smash Bros.
Pikachu proti Super Mariovi. Hrdina Link v souboji s růžovým Kirbym. To je úžasně zábavná bojovka s největšími hvězdami Nintenda. Nekonečná zábava až pro čtyři hráče.

CZECH OFFICIAL
NINTENDO GAME BOY CLUB
Areál VÚ, 190 11 Praha 9 - Běchovice
Infolinka: 02/67 19 31 04
www.gameboy.cz, e-mail: info@gameboy.cz

GAME BOY

Tento měsíc je naše rubrika bezezbytku zaplněna kvalitou. Ohromující záběry ze hry *Alone in the Dark*, povedený *Donkey Kong Country* a především dvojstránka zasvěcená radám, tipům a strategiím pro *Pokémon* na Game Boy.

Bolí vás ze hraní ruce?



Game Boy se člověku zdá příjemně malý jen do té doby, než si uvědomí, že ho vlastně nemůže pohodlně držet. Společnost Trustmaster, známý výrobce joysticků a periferií pro PC, si toho všimla také. Proto vyvinula doplněk, který dodá vašim hrám komfort, zároveň se však postará také o napájení přístroje. Je to jejich první výrobek pro tento specifický trh, ale kvalitu v sobě nezapře.

PowerHandles má dvě funkce. Jednak zastoupí dvě tužkové baterie tím, že se zařízení ukotví přímo uvnitř prostoru baterií. Přístroj sám pak obsahuje dvojici nabíjecích baterek, které můžete napájet přes externí zdroj, jenž je součástí dodávky. Bez nabití budete moci hrát celých 12 hodin. Za druhé pak učiní Game Boy Color mnohem přijatelnější pro vaše těžce zkoušené ruce, které měly předtím problém vtěsnat se vedle sebe na malém prostoru. Výrobek je dobře tvarován a poskytuje dostatek místa. Jednou z mála nevýhod je plastik, ze kterého je vše vyrobeno a jenž je při prudších pohybech přece jen trochu slyšet. Game Boy se vám s tímto doplňkem také těžko vejde do kapsy.



Cena na americkém trhu činí 14,99 dolaru, což je zhruba 600 korun.



Už brzo zůstanete sami ve tmě!

Alone in the Dark byl jednou z prvních hororových her na PC, která těžila z klasického motivu domu hrůzy a nabízela 3D grafiku, navíc byla úžasně atmosférická. Dočkala se dvou pokračování a nyní přijde další díl, tentokrát v příběhu inspirovaném knihami H. P. Lovecrafta. Firma Infogrames se k radosti nás všech rozhodla, že hra bude vytvořena také pro Game Boy Color.

Obrázky nad textem jsou skutečně ze hry, dokonce se to takto nádherně vykreslené i svižně hýbe! Bude se jednat o vůbec první hru, která používá high color mód. Pro pozadí je použito více jak dva tisíce barev, jsou ale také plné života! Přes noční oblohu létají netopýři, plamen svíčky se ve větru mihotá, zkrátka fantazie. Větší množství kamer pro zachycení daného místa je samozřejmostí.

Hrdinou, kterého budete ovládat, není nikdo jiný, než děsy pronásledovaný detektiv Edward Carnby, starý známý z minulých dílů. Tentokrát však Carnby před přízraky neutíká, ale naopak se vydává po jejich stopě. Jeho nejlepší přítel Charles Fiske byl nalezen mrtev na záhadném ostrůvku poblíž pobřeží Maine. Celý svůj život pátral po třech starodávných destičkám, které měly mít schopnost uvolnit obrovskou a nebezpečnou sílu. Nyní je mrtvý a Edward musí zjistit, proč ho zavraždili i to, jakou moc vlastně ukrývají ony mytické tabulky.

Taky se už těšíte? Dočkat byste se měli v lednu příštího roku.

Vydejte se do dračí sluje

Hra, která jako jedna z prvních demonstrovala možnosti CD, se už záhy objeví ve verzi pro Game Boy Color. *Dragon's Lair* jako automat přišel na svět už v roce 1983 a znamenal značný technologický šok. Po integraci CD mechanik do počítačů a konzolí byl vydán také jako klasická hra pro domácí použití. Minulý rok začal jeden z jeho původních tvůrců, Rick Dyer, pracovat spolu se společností Digital Eclipse na konverzi pro barevný Game Boy.

Hrdina *Dragon's Lair* se jmenuje Dirk Smělý, proto nad ním nemáte plnou moc, pouze mu můžete v určitých klíčových momentech naznačit, jak se má pohnout a kterak správně máchnout mečem. Hra je hodně o cvičení paměti a přístupu pokus-omyl (v akademických kruzích známým spíše jako „metoda vědeckého dotyku"). Cílem je projít mnoha scénami, které titul obsahuje, a zachránit dívku svého srdce. Klasický hrdinský epos, jinak zajímavá variace na téma interaktivní film.

Autoři slibují detailní konverzi videa, prakticky shodné scény s originálem a digitalizovaný zvuk. Přetvořit jeden kompakt do čtyř mega musela být opravdu složitá práce. Jak dopadne výsledek, se budete moci přesvědčit hned na začátku příštího roku. Hra vyjde pod hlavičkou firmy Capcom.



Tenis se nám konečně vybarvil!



Ačkoli se jedná o sport tak populární, na platformě kapesních konzolí se mu vývojáři zatím příliš nevěnovali. Nová hra z dílen Nintenda to však hodlá změnit.

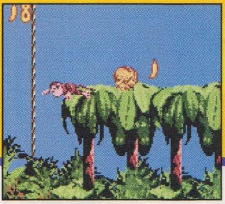
Jako hráči nastoupí do hry Mario, Luigi, Peach, Bowzer, Wario, Waluigi a Yoshi, zkrátka všichni Mariovi příbuzní. Každý z nich by měl přitom hrát jiným stylem, být svůj. Bude tu celkem pět kurtů, od antuky přes trávu až po halu. Ovládání vychází z jednoduchosti, možnost složitějších úderů dvěma tlačítky by však taky neměla chybět. Zajímavý je RPG prvek, dříve použitý ve hře *Mario Golf*, díky kterému si můžete úplného nováčka vycvičit až v tenisovou hvězdu.

Technické zpracování je docela líbivé, a je vidět, že si firma Camelot dala záležet. Jedná se prakticky o shora viděný původní *Mario Tennis* pro N64. Vysoká hratelnost je u takového produktu opravdu nutností. Kromě klasického tenisu bude přístupná i vícehra (proti počítači nebo kamarádovi), o vaši zábavu se postará také řada her ve hře. Kromě toho bude implementována též podpora pro „přenosný balík", jenž vám umožní zahrát si hru na televizní obrazovce hezky ve 3D. Zatímco v Japonsku hra už vyšla, my si budeme muset počkat až do roku 2001.

Jan Kálal

00G0463



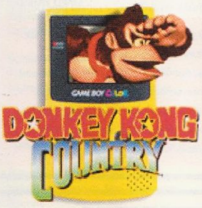






Donkey Kong Country

Osmdesátá léta. Zatímco my jsme se mohli bavit maximálně hrami *Sbírání vajec* nebo *Chobotnice*, naši západní sousedé si libovali nad pestrým výběrem elektronických her série Game & Watch od firmy Nintendo. Mimo celebrit typu Mario se hráčům prvně představil také opičák Donkey Kong, a to hned v několika podobách. Jedna hra pojednávala o tom, kterak házením sudů bránil hráči v cestě za jeho milou, v jiné zase chrabrá opička zachraňovala svého gorilího tátu. Není to tak dlouho, co bylo několik klasických kapesních her předěláno v reedici Game & Watch Gallery pro Game Boy Color. Další stopy

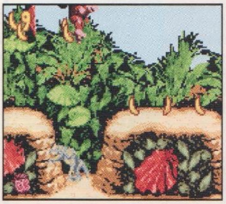


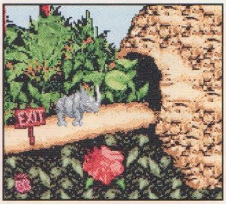
opice vedou na konzoli SNES, kde se hráči vůbec poprvé setkali s renderovanou grafikou na 16bitovém přístroji. Tenkrát poprvé začal Donkey Kong hopsat pod taktovkou společnosti Rare, která si kvalitami své hry vydobyla mezi mnoha hráči zasloužené uznání. Další tituly, které se vážou ke zkoumanému hrdinovi, nesou označení *Donkey Kong Land* a byly vydány na platformě Game Boy, tehdy ovšem ještě jako černobílé záležitosti. Zatím posledním místem pobytu letité opice je populární Nintendo 64 a také čerstvě vydaný *Donkey Kong Country* pro barevného Game Boye. Právě tuto hru si nyní blíže představíme.

Nejprve si budete muset zvolit jazyk komunikace, kterých je celkem pět, češtinu byste mezi nimi ale hledali marně. Po spuštění se bohužel nedočkáte žádné pěkné animace, leč jen hezky barevné titulní obrazovky. Hlavní menu nabízí několik možností, jako Adventure, což je vlastní hra, které se budu věnovat až za chvíli. Dále je tu volba propojení dvou barevných Game Boyů pro hru více hráčů, pak nastavení i zkouška zvuků a ikona Bonus, která vás seznámí s nejvyššími bodovými zisky. Novinkou pro mnoho hráčů bude jistě podpora speciální tiskárny pro Game Boy. S její pomocí ní si můžete vytvářet vlastní Kong písmena, cedule, ale i samolepky, jež pak můžete vyměňovat s kamarády skrze speciální fotoalbum.

Dříve než se pustím do popisu samotného dobrodružství, zastavím se na chvíli nad volbou akčních her ve hře. První z nich nese název *Funky Fishing*. Donkey Kong se na své pramici vydal chy-







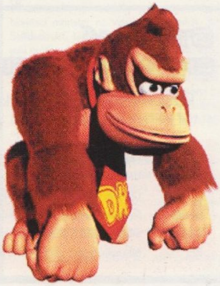
tat ryby, cestou si dokonce ochočil i pilouna, který ho vozí na svém hřbetě. Princip je jednoduchý, pohybujete se po hladině, házíte háček do vody, a jakmile narazíte na úlovek, hurá s ním nahoru. Musíte se samozřejmě trefit do lodi, jinak přijde veškeré vaše úsilí nazmar. Na hák můžete dostat jeden ze tří druhů ryb, případně nějakou tu chobotnici, často potáhnete z hlubin i více kousků najednou. Pokud se vám podaří ulovit naráz alespoň dvě stejné rybky, dostanete prémii. Vše je samozřejmě přepočítáváno na body, do toho ještě nemilosrdně ubíhá čas, který se však po zdárném úlovku zase doplňuje. Se zvyšující se úrovní obtížnosti zaplňuje jezero různé harampádí jako láhve a odpadky, které vám ztěžují práci. Je to zkrátka prima zábava, jednoduché, ale zároveň chytlavé, zhruba jako *Had* na mobilech.

Po relaxačním rybaření to chce něco na zbystření postřehu. O to se bezesporu postará posloupnost testů vašich střeleckých schopností, *Crosshair Cranky*. Tady je nejdůležitější přesná muška, destrukce barevných krokodýlů a dobíjení zbraně po čtyřech výstřelech. Například ve hře *Kremlings and Kongs* musíte chránit několik trsů banánů před zlými krokodýly, nesmíte však trefit žádného z opičáků. Pokud odstřelíte požadovaný počet zelených kůží, byli jste úspěšní, jinak přijdete o banány a radost z výhry. *Barrels o' Kremlings* oproti tomu disponuje záludnými krokodýly, kteří se skrývají uvnitř sudů, občas vykouknou a vy jich nesmíte moc minout. Když jich zneškodníte rovnou stovku, je vítězství vaše. Cvičení na přesnost tady najdete ještě více, od popsaných her se však budou lišit jen málo.

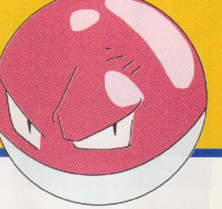
Vlastní dobrodružství pojednává o putování opičáka jeho domovským krajem, jde o klasickou arkádu. Mnoho nepřátel, bojové pohyby, ale především časté a dlouhé skoky. Cesta začíná až tehdy, když si vyberete jednu z volných pozic na ukládání. Hlavní hrdina nabývá několika podob. Občas bude vypadat jako opička se kšiltovkou, která dělá hvězdy, skáče nepřátelům na hlavy a šplhá po lanech. Jindy to bude zase vizáž statného opičáka, jenž metá kozelce a dupe po hlavách svých protivníků. Dále můžete získat tělo nosorožce, který je pro svůj ostrý roh postrachem většiny svých soků, ale i mnohé další formy. Všichni umějí skákat a rozbíjet sudy. Jaká by to byla arkáda bez rozličných bonusů. Důležité je sbírání banánů, ať už v trsech nebo jen po jednotlivých kusech, které vám zajišťuje další životy. Čas od času narazíte na nějaké písmeno. Když z nich dáte dohromady slovo KONG, máte život navíc. Dojde také na propichování balónků, šplhání po provazech, plavání, ale i návštěvu tajných místností či celých úrovní.

Donkey Kong Country mnohé uchvátí svým skvělým zpracováním. Grafika hýří barvami, ale je především příjemně rychlá, což je u většiny her to nejpodstatnější. Renderované scény vypadají opravdu pěkně a jen umocňují už tak kvalitní herní zážitek. Engine je přes veškeré sliby autorů, že se pokusí o dokonalý převod z platformy SNES, pouze lehce vylepšenou verzí klasiky z her *Donkey Kong Land*. Hudba dotváří příjemnou atmosféru, snad pouze ozvučení by mohlo být pestřejší. Celkový dojem ze hry je vysoce nadprůměrný. Chybí mi snad jen více invence, která by oživila některá fádní místa a zlepšila hratelnost.

Autor: Rare
Hodnocení: 80 %



Pokémon™



RADY, STRATEGIE, TIPY&TRIKY

Pronikl mezi nás. Obchody, novinové stánky a televize – zaplavuje nás zkrátka odevšad. Nyní nahlédneme do jeho kolébky, jíž jsou hry pro Game Boy. Čeká vás řada informací, mnoho postřehů a několik tajemství, proto čtěte dál!

Chcete je chytit všechny?

Pokémon Red & Blue, stejně tak i *Yellow*, mají jako každá dobrodružná hra svůj začátek i konec. Mimo to se však můžete zaměřit rovněž na sekundární úkol, který spočívá v získání všech 150 Pokémonů. Žádná z edic však nedisponuje kompletní nabídkou, a tak je třeba, aby si hráči různých verzí navzájem měnili své úlovky. Ušetřete si marné hledání stvoření, která ve hrách nenajdete:

YELLOW

- Weedle
- Kakuna
- Beedrill
- Ekans
- Arbok
- Meowth
- Persian
- Koffing
- Weezing
- Raichu
- Jynx
- Electabuzz
- Magmar
- Mew

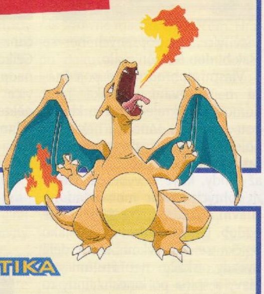
RED

- Sandshrew
- Sandslash
- Bellsprout
- Weepinbell
- Victreebel
- Meowth
- Persian
- Vulpix
- Ninetails
- Pinsir
- Magmar
- Mew

BLUE

- Ekans
- Arbok
- Oddish
- Gloom
- Vileplume
- Mankey
- Primeape
- Growlithe
- Arcanine
- Scyther
- Electabuzz
- Mew

Možná jste si všimli, že Pokémon Mew není vůbec nikde. Jedná se totiž o jakýsi bonus firmy Nintendo, který se nezapočítává do základní sto padesátky. Získat ho můžete například jako výhru ze soutěže.



Stručná charakteristika

Každý Pokémon je popsán několika základními údaji. Objasněme si teď jejich význam.

HP:	Zásahové body. Klesnou-li na nulu, nemůže svěřenec dále pokračovat v boji.
Attack:	Určuje velikost zranění způsobenou základními fyzickými útoky.
Defense:	Obrana. Čím vyšší, tím snáze je možné vyhnout se nepřátelským úderům.
Speed:	Rychlost. Rozhoduje o tom, kdo bude útočit první.
Special:	Síla speciálních úderů, které přísluší druhu vašeho Pokémona.
PP:	Maxmální počet použití dané techniky. Ta po jejich vyčerpání není dostupná.

Souboj, vítězství a porážka

K bitvě může ve hře dojít několika možnými způsoby:

1) Setkání s trenérem Pokémonů
Většinou jsou vidět na obrazovce, někdy boj začne sám po dostatečném přiblížení, jindy musí nejprve dojít k rozhovoru. Nemůžete utéct ani chytit soupeřova Pokémona.

2) Jeskyně, voda či vysoká tráva
Divocí Pokémoni jsou vaším základním přísunem nových poznatků a bojových sil. Spatříte je teprve, když dojde na souboj.

3) Vzácné exempláře
Několik Pokémonů můžete spatřit zcela normálně, jako jiné lidi na mapě. Když si s nimi promluvíte nebo kolem nich jen projdete, dojde k šarvátce.

4) Rybaření
Příležitostně můžete použít rybářský prut pro lovení v řekách, jezerech a oceánech. Když se vám zadaří a něco ulovíte, dojde nejprve k boji, ve kterém se chce ryba znovu osvobodit.

Existuje několik speciálních stavů, ke kterým může váš svěřenec v zápalu boje dospět:

Burn:	Kontinuální ztráta zásahových bodů po dobu trvání efektu. Ovlivňuje útok.
Confuse:	Zmatení. Pokémon má 50% šanci, že svým úderem ublíží sám sobě.
Fainted:	Jakmile někomu klesnou HP na nula, nemůže se dále účastnit souboje.
Flinch:	Když Pokémon po zásahu ustoupí, není schopen jedno kolo cokoli dělat.
Freeze:	Až do rozmrazení (pomocí ohně, lektvaru nebo nějaké věci) je nepoužitelný.
Paralyze:	Rapidní snížení rychlosti po dobu trvání efektu. Každý druhý útok selže.
Sleep:	Spící Pokémon nemůže útočit. Za několik kol se sám probudí.

Roztřídění a techniky

Každý z Pokémonů spadá do jedné až dvou z patnácti kategorií. Právě ta, spolu s individuální charakteristikou (HP, Speed...), určuje, jaké silné a slabé stránky bude jedinec mít. Při sestavování skupiny byste měli mít na paměti, že je dobré dát dohromady Pokémony různých druhů, abyste tak mohli efektivněji čelit výpadům vašich nebezpečným nepřátel. Pěkné je, že jeden druh je dobrý proti druhému, ale zase slabý vůči třetímu, zkrátka takový Kámen, nůžky, papír ve velkém. Vzájemné vztahy přehledně shrnuje následující tabulka.

Legenda je prostá:
+ (zelené) = útok způsobuje dvojnásobné zranění
– (oranžové) = vzniklá škoda je pouze poloviční
X (červené) = není možný jakýkoli zásah

K jednotlivým druhům Pokémonů se váží specifické bojové techniky. Nemusejí se sice vždy používat jen ty, které přísluší zvolenému typu, pokud se tak však stane, zlepšuje se útok o 50% bonus.

Ne všichni Pokémoni jsou hodni vaší výcvikové péče, a proto bych vám rád od každého druhu doporučil vždy několik opravdu kvalitních exemplářů. Připojuji rovněž techniky, které jsou ve své třídě nejlepší.

Opponent → / Attack Type	Normal	Fire	Water	Electric	Grass	Ice	Fighting	Poison	Ground	Flying	Psychic	Bug	Rock	Ghost	Dragon
Normal													–	X	
Fire		–	–		+	+						+	–		–
Water		+	–		–				+				+		–
Electric			+	–	–				X	+					–
Grass		–	+		–			–	+	–		–	+		–
Ice			–		+	–				+					+
Fighting	+					+		–		–	–	–	+	X	
Poison					+			–	–			+	–	–	
Ground		+		+	–			+		X		–	+		
Flying				–	+		+					+	–		
Psychic							+	+			–				
Bug		–			+		–	+		–	+			–	
Rock		+				+	–		–	+		+			
Ghost														+	
Dragon															+

Normal
Pokémon: Tauros, Snorlax
Technika: Bind, Body Slam, Conversion, Disable, Egg Bomb, Explosion, Glare, Guillotine, Horn Drill, Hyper Beam, Lovely Kiss, Mega Kick, Mega Punch, Quick Attack, Recover, Selfdestruct, Softboiled, Strenght, Substitute, Super Fang, Swift, Transform, Tri Attack, Wrap

Fire (oheň)
Pokémon: Arcanine, Moltres, Flareon
Technika: Fire Blast, Fire Spin, Flamethrower

Water (voda)
Pokémon: Blastoise, Gyarados, Cloyster, Starmie
Technika: Clamp, Crab Hammer, Hydro Pump, Surf, Waterfall

Electric (elektřina)
Pokémon: Zapdos, Jolteon
Technika: Thunder, Thunderwave, Thunderbolt

Grass (tráva)
Pokémon: Tangela, Exeggutor, Venusaur
Technika: Leech Seed, Mega Drain, Solar Beam, Spore, Stun Spore, Vine Whip

Ice (led)
Pokémon: Articuno, Cloyster
Technika: Blizzard, Ice Beam, Mist

Fighting (boj)
Pokémon: Hitmonlee
Technika: Counter, Hi-Jump Kick, Seismic Toss

Poison (jed)
Pokémon: Weezing
Technika: Sludge, Toxic

Ground (země)
Pokémon: Golem, Dugtrio
Technika: Dig, Earthquake, Fissure

Flying (létání)
Pokémon: Zapdos, Articuno, Gyarados
Technika: Drill Peck, Fly, Sky Attack

Psychic (psychika)
Pokémon: Mewtwo, Mew, Alakazam, Starmie
Technika: Amnesia, Confusion, Dream Eater, Hypnosis, Psychic, Rest

Bug (brouk)
Pokémon: Scyther, Parasect
Technika: Pin Missile

Rock (kámen)
Pokémon: Aerodactyl, Golem, Rhydon
Technika: rock Slide

Ghost (duch)
Pokémon: Gendar
Technika: Confuse Ray, Night Shade

Dragon (drak)
Pokémon: Dragonite
Technika: Dragon Rage



Jak chytit Pokémona?

Abyste rozšířili svoji kolekci, měli byste se snažit získat každý nový druh, na který při svých cestách narazíte. Na to slouží tzv. Poké Bally, kterých je více druhů:

Poké Ball:	Jen na Pokémony nižší úrovně.
Super Ball:	Zvládne už středně vysokou úroveň Pokémona.
Ultra Ball:	Slouží na odchyt nejlepších kousků.
Master Ball:	Jakýkoliv Pokémon může být váš, existuje jen jediný v celé hře.
Safari Ball:	Speciální zařízení pro chytání v prostoru Safari.

Vzhledem k tomu, že úspěch při chytání není většinou zaručen, uveďme si pro tuto činnost pár dobrých rad:
1) Oslabte svého protivníka snížením je HP na velmi malou úroveň. Dejte si však pozor, abyste ho úplně nezrušili. Je dobré použít ke konci nějakého slabšího Pokémona.
2) Můžete soka také uspat, paralyzovat, popálit, zmást, zmrazit nebo otrávit. Každá takováto „úprava" zvyšuje vaši šanci na úspěšný odchyt.
3) Často ukládejte. Pokud přijdete zbytečně o mnoho Poké Ballů, raději si nahrajte pozici. Nezapomeňte uložit, jakmile se dostanete k některému ze speciálních Pokémonů (Snorlax, Mewtwo).
4) Opatrujte svoji sbírku. Při každé návštěvě zdravotního střediska využijte bezplatné příležitosti a nahrajte si přebytečné Pokémony do PC, aby vám zbytečně nepřekáželi v inventáři.

Trénink a evoluce

Souboje přinášejí vašim Pokémonům cenné zkušenosti. Po dosažení určité číselné hodnoty postoupí váš Pokémon na vyšší úroveň. A při dostatečně vysoké úrovni se pokusí přeměnit do vyšší vývojové fáze.
Je dobré si uvědomit, že ne všichni Pokémoni jsou si rovni, někteří jsou zkrátka lepší. Právě na jejich vývoj je vhodné se zaměřit. Když se jim budete věnovat odmala (5. úroveň), dosáhnete v budoucnu mnohem lepších výsledků, než naverbujete-li je už jako velké nevychované jedince (50. úroveň). Pamatujte si též, že s evolucí není třeba nikam spěchat. Zastavit se dá tlačítkem „B" a pokud ji dopustíte na příliš nízké úrovni, zapomene váš Pokémon některou ze svých technik.
Ale ne každý vývoj jde přirozenou cestou. Někteří Pokémoni se vyvinou jen za pomoci určitého speciálního předmětu (Water Stone apod.). Jsou jimi Pikachu, Eevee, Growlithe, Vulpix, Poliwhirl, Shellder, Staryu, Exeggutor, Gloom, Weepinbell, Nidarina, Nidorino, Clerfairy, Jigglypuff.
Posledním způsobem evoluce je výměna. To je typické pro čtveřici Haunter, Machoke, Graveler a Kadebra.

Výměna

Hra obsahuje řadu míst, kde můžete směnit určité Pokémony za nějaké jiné. Jediné, co musíte udělat, je najít toho správného trenéra, přinést mu, co chce, a vyzvednout si předmět obchodu.

Cerulean City	Poliwhirl	->	Jynx
Route 5	Nidoran M	->	Nidoran F
Vermilion City	Spearow	->	Farfetch'd
Route 11	Nidorino	->	Nidorina
Cinnabar Island	Raichu	->	Electrode
	Venonat	->	Tangela
	Ponyta	->	Seel
Route 18	Tangela	->	Parasect
Route 2	Abra	->	Mr. Mine

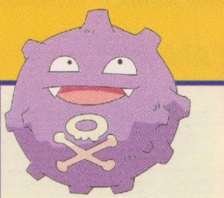
Kromě výměn s počítačem je možné, jak už jste se dozvěděli výše, měnit také s dalšími hráči. Vyměnění Pokémoni mají řadu výhod. Rychleji získávají zkušenost, a i když někoho vyměníte pryč, stále vám o něm zůstanou všechny potřebné údaje. Je vhodné si také uvědomit, že pro zvládnutí Pokémonů na vyšších úrovních jsou nutné patřičné odznaky.

Zajímavosti

Věděli jste, že pojmenování Pokémona ve hře pro Game Boy přímo ovlivňuje jeho vizáž uvnitř *Pokémon Stadium*? Záhada se ukrývá jak ve jméně, tak ve speciálním ID čísle, které vám bylo přiřazeno na začátku hry.
Klasická jména napsaná velkými písmeny znamenají standardní zbarvení.
Pokud použijete samá malá písmena, doberete se alternativních barev.
Přehození slabik má také svůj efekt (např. DRILLBEE místo BEEDRILL).
Změnu přinese i vynechání slabiky (MAGMITE), dále pomlčka ve jméně (MEW-TWO) anebo zkrácený název (PIKA).

Pokud chcete získat od nějaké věci 99 kusů, můžete využít drobné chybky, která se vloudila do her *Pokémon Blue & Red*. Nejdříve musíte umístit danou věc do šesté přihrádky na předměty. Použijte schopnost Fly, abyste se dostali do Viridian City. Promluvte si s mužíkem na samém severu města. Nechejte ho, aby vám ukázal, jak se chytá Weedle. Hned poté aktivujte Fly a dostaňte se do Fuchsia City. Tady jděte na jih, a když se dostanete k vodě, užijte umění Surf. Doplavejte na Seafoam Island. Jakmile tam budete, plavte nahoru a dolů po pláži, dokud nenarazíte na Pokémona zvaného „M". Toho buď zabijte, nebo utečte, v žádném případě ho však nechytejte. Setkání by vám mělo přinést přehršel duplikátů vaší věci.

Další nedostatek *Pokémon Blue & Red* vám usnadní odchyt některých obtížných kousků. Jděte buď na Cinnabar, nebo na Seafoam Island. Tady plavejte podél pobřeží budete se střetávat s klasickými suchozemskými Pokémony. Jedná se vlastně o monstra z posledního místa, které jste předtím navštívili. Běžte tedy do safari, do míst, kde se nachází ona vzdorovitá stvůra, nechejte vypršet čas a dostaňte se na pobřeží. Díky této fintě by pro vás odchycení Kangashana, Scythera ani Taurose nemělo být velkým problémem.



Pár rad na závěr

Mějte přehled o typech svých Pokémonů! Pokud víte, komu se máte postavit, je pak velice snadné udělat si vlastní tým. Možná se vám bude hodit tabulka na začátku tohoto článku, ve které jsou zobrazeny vzájemné vztahy jednotlivých typů. Specifikace svého protivníka vám obstará Pokédex.
Pokud máte ve svém týmu slabého Pokémona, kterému byste rádi zvýšili úroveň, umístěte ho na čelní pozici seznamu. Až na vás zaútočí něco divokého, okamžitě svého slabocha stáhněte a nahraďte ho někým silným. Po skončení bitvy, jestli se vám povedlo vašeho soka porazit, se zkušenost rozdělí stejným dílem mezi oba zúčastněné.
Ačkoli boj a získávání zkušeností jsou věci dobré, občas si přejete někam dojít bez toho, aby vás kdokoli obtěžoval. K tomu slouží Repel, odpuzující prostředek, který se postará o vaši bezpečnost. Zdaleka nejlepší je pak dát na seznamu dopředu vašeho nejsilnějšího Pokémona.
Používejte paralyzující útoky (např. Thunder Wave) na zpomalení vašich nepřátel. Tato taktika funguje skvěle hlavně proti Pokémonům, kteří bytostně závisí na svém rychlém útoku (Jolteon).
Svého psychického Pokémona si vytrénujte, jak jen to bude možné. Jsou sice těžko k nalezení, ale později se vám rozhodně vyplatí. Psychici mají velmi málo nevýhod a proti jejich útokům prakticky není obrany.
Není od věci využívat efektů, které mění stav vašich protivníků, na začátku obtížných soubojů.
Když chytáte nový druh Pokémona, snažte se získat více exemplářů na co nejnižších úrovních. Pak si prohlédněte jejich charakteristiky a pusťte se do tréninku jen toho nejlepšího.
Nebraňte se alternativní medicíně. Zatímco láhev limonády v Celadon Department Store vyléčí 80 HP a stojí 350, lektvar Super Potion pořídíte za rovných sedm set a navíc přidává jen 70 HP.
Otravte nepřítele za pomoci útoku Toxic, pak už ho jen zdržte pomocí technik Bind, Sleep či Confuse a sledujte jeho ubývající zásahové body.
Pohyby složené ze dvou částí nepoužívejte u svého Pokémona příliš často, tedy pokud neslouží je pro rychlé zakončení, jinak se vystavujete velkému riziku zmražení. Dvěma výjimkami je Dig a Fly, kde je Pokémon při přípravě chráněn.
Sebedestruktivní techniky jsou báječné pro likvidaci monster na vysokých úrovních. Jak Selfdestruct, tak Explosion tvoří skvělé zahájení proti oněm velmi silným nestvůrám. Vždy, když je chcete používat, s sebou ale raději noste lektvar Revive, aby bylo čím oživit padlé.
Jednou z nejlepších technik pro Pokémona na vysoké úrovni je Seismic Toss. Způsobuje škody Pokémonově úrovni, což pak může být opravdu dost.
Určitě byste měli být rozhodní a vědět, kdy chcete nechat vyměnit Pokémona, který za vás bojuje. Někdy je lepší uvést bojovníka na pokraj vyčerpání, protože jinak vám hra uštědří jednu ránu navrch. Samozřejmě, pokud má Pokémon ještě mnoho životů, ale je jen bojově nekompatibilní, není nad včasné prohození.

Použité zdroje: IGNpocket, pocket.ign.com

Akční

Bavili jsme se. A dobře! Podotýkám pro případ, že byste se nás zeptali, jak jsme na stránkách akční rubriky obrazně i doslova válčili minulý měsíc. Velkou zásluhu na tom mají zcela jistě pragmaticky uvažující nadšenci z Monolithu. Na pozadí příběhu o atraktivní a neohrožené agentce Cate Archer přicházejí nejenom s konkurencí pro Laru Croft, ale v neposlední řadě nám představují svůj nový engine LighTech 2.5. A to s velmi potěšujícím výsledkem pro zaryté milovníky akce, krásek oblých tvarů a Beatles...
Rovněž pokračování *Delta Force* tu rozhodně není jen pro ty, kteří si tuto proslulou jednotku amerického námořnictva ztotožnili výhradně s fenoménem svalové hmoty Dolpha Lundgrena či Slyeho nábojnicového pásu. Striktně profesionální téma se v tomto případě pojí s neméně důsledným přístupem programátorů, kteří jakoby si byli vědomi, že v Čechách si chytrá hra na válku získává oblibu stále většího počtu majitelů modrých knížek. A *Gunman*. Historie sama pro sebe, za kterou zřejmě nejlépe hovoří jeho matérie *Half-Life*. Recenzi hry jsme pro vás tentokrát získali z pera předního německého herního publicisty Petera Steinlechnera. Jsou to všechno velmi atraktivní dárky, takže – krásné Vánoce!

ivan_siler@idg.cz

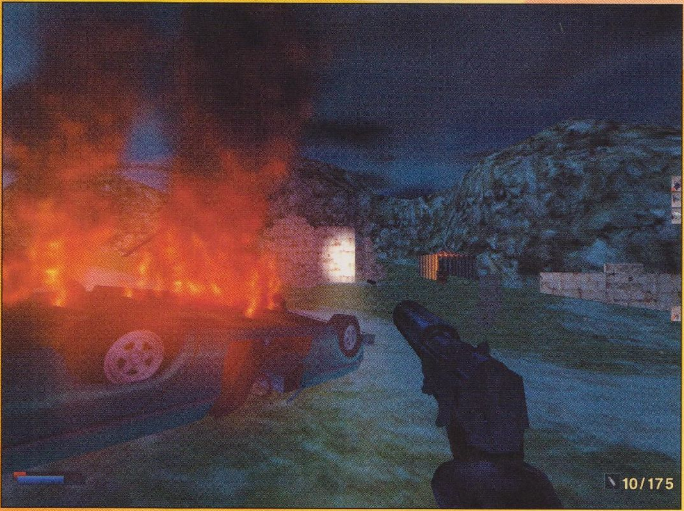
V tomto čísle:

Top 10

Half-Life	1/99	95 %
Star Trek: Elite Force	24/00	95 %
No One Lives Forever	nové	90 %
Deus Ex	20/99	90 %
Quake III-Arena	13/00	90 %
Unreal Tournament	6/99	90 %
Rogue Spear	10/99	90 %
Heavy Metal FAKK2	22/00	90 %
Delta Force: Land W.	nové	85 %
H-L: Gunman Chronicles	nové	85 %



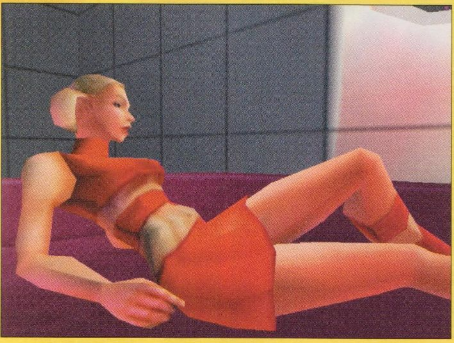
Dnes už klasickou érou špionážních filmů ze 60. let se nechali inspirovat tvůrci příběhu *No One Lives Forever*. Ve snaze spojit příjemné s užitečným se na jeho pozadí kromě originálního enginu pokusili herním masám vzývajícím archetyp ženy-zabijáka prodat také novou ikonu akčních her, agentku Cate Archer.



Nakolik Lara Croft získala skutečnou konkurentku, však nelze jednoznačně říci. Možná, že v zámoří, po vzoru táborů Star Treku a Star Wars, vznikají právě teď nesmiřitelné kliky stavící se vždy pouze za jednu z nich. Vcelku bez následků však můžeme odtušit, že všichni ti, kteří si zakládají na své slabosti pro majitelky plných ňader, budou nakonec akceptovat obě. V první řadě zásluhou kvalitního zpracování a nadprůměrné hratelnosti, jimiž se typická 3D akce jedné jak druhé honosí.

Zásadní otázkou se spíše jeví, jak současná generace nejenom hráčů, ale v mnoha ohledech i některých jejich píšících autorů, přijme prostředí, do něhož tvůrci Kate Archer svoji lepou hrdinku zasadili. Společně s ní se totiž přenášíme do časů, v nichž byl bohem nikoliv Carl Cox či U 2, ale John Lennon a Jefferson Airplane, a mnozí z vašich rodičů pak bytostně přesvědčeni o tom, že strana českých komunistů je reformovatelná. Šedesátá léta zde za vámi přicházejí jako vyšitá, s Jamesem Bondem v sukni, který si sice martini nedává protřepat, zato však tímto způsobem poměrně obstojně nakládá se svými nepřáteli. Je třeba, abyste se do hry, jejíž tempo, pestrost lokací i nasazení soupeřů postupně gradují, takříkajíc položili. Vzhledem k tomu, že hra je poměrně rozsáhlá, může se vám to podařit i v případě, že vám scénář bude připadat staromódní a poměry přežité. Po geografické stránce se srovnání s *Tomb Raiderem* jistojistě neubráníme. Nikoliv však ke škodě věci. *No One Lives Forever* nabízí celkem patnáct misí o šedesáti úrovních.





Nasazeni do akce procestujete ráj špionů Maroko, zavítáte do klubů kafkovsky dekadentního Berlína a ponurých zákoutí brémského přístavu, ocitnete se na úbočích alpských ledovců a o přežití budete bojovat stejně tak v chladných vodách severního moře, jako na ostrovech v Karibiku. Počáteční dojem poněkud alibisticky nastavované kaše vezme brzy za své, neboť střídání postav a lokací probouzí vaši pozornost s neochvějnou pravidelností. Chce to ovšem jistou trpělivost, herní zápal a stejný nadhled i vášeň ve vztahu ke starým dobrým časům, které programátoři a grafici projevili v úvodní výtvarné stylizaci, jež hráčům i publicistům beroucím se příliš vážně asi příliš imponovat nebude. Není těžké odtušit, že mezi nimi došlo k jakémusi konsensu, jež v sobě mísí jak inspiraci neohroženým 007, tak i jeho podstatně odlehčenější pojetí, jehož jsme mohli být svědky skrze snímky jako třeba Get Smart či postavy typu Austina Powerse. O parodii však nemůže být zhola řeč.

Jednoduchý příběh drží pevně pohromadě. Zřejmé poslání Kate Archer, jako agentky přísně utajené mezinárodní organizace UNITY na potírání terorismu, je samozřejmě jeho alfou a omegou. Ve své honbě za nepřáteli kapitalistického lidu se ale naštěstí chová dostatečně své-

Chlap, to zní směšně...

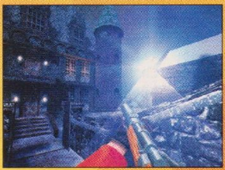
Není chvíle, aby se v *No One Lives Forever* nenašel zástupce mužského pokolení, který je žhavý zakroutit naší krásné agentce krkem. Většinou však každý takový jedinec končí velmi neslavně. Na důstojnosti chlapskému plémě nepřipadá ani klasická špionská scéna z berlínského tanečního klubu, ve které si na Cate Archer brousí zuby omšelý slídil v těžkém hubertusu a v klobouku zasazeném hluboko do čela. Ve svém výsledku vyznívá tak trochu jako varování pro všechny sexuální loudily, kteří by měli potřebu své vyhlédnuté slečny doprovázet tak jako v tomto případě třeba až na dámskou toaletu.







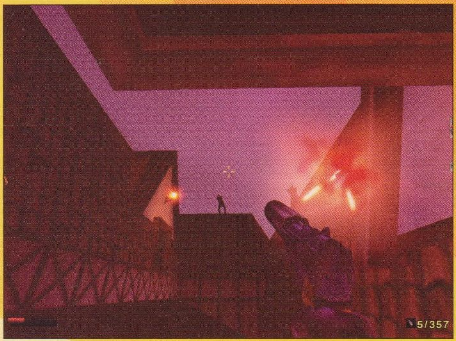
rázně, abyste se v její hebké kůži nenudili. Zpočátku její akce stíhá sled profesionálních průšvihů, za které si pro změnu vy musíte vyslechnout nelichotivé hodnocení svých nadřízených. Těmi jsou příkladně aristokratičtí šéfové UNITY, kteří Cate Archer střídavě kárají, nicméně následkem velkého úbytku jejích kolegů nemají jinou volbu, než jí znovu a znovu prokazovat důvěru. Je to pochopitelně velmi průhledný způsob, jak – a nejenom v akční hře – postupovat dál, nicméně účinný. Neznamená to však, že by Cate Archer byla zase tak „funny", jak se někdy projevuje. V dialozích sice zůstává neustále nad věcí (místy až poněkud křečovitě), ve svém oblečku, který jako by vypadl ze šatníku Lady Miss Kier, vzbuzuje nostalgii za dobou, v níž nad počítači měly navrch kopretiny, nicméně je emancipovanou ženskou se vším, co k ní náleží. A jak už se v poslední době na akčním poli stalo tradicí, jedno zda zvolíte *Final Fantasy* či *Elite Force*, Thelmu a Luisu nebo poručíka Ripleyovou, má i ona nad chlapy výrazně navrch. Jenom, když vaši neschopností (nebož sama za sebe je pochopitelně dokonalá) obrazně i doslova zařve, máte pocit, že svůj odchod ze světa demonstruje možná až zbytečně teatrálním projevem. Jejími soupeři, kteří usilují o rozvrat demokracie našeho neutěšeného světa, jsou pak tři hlavní negativní a poněkud bizarní postavy. V osobách inteligentního bývalého člena NKVD Dimitrije Volkova, skotského hromotluckého sapéra ze 2. světové války Magnuse Armstronga a korpulentní milovnice opery Inge Wagnerové se vtipně zrcadlí abstraktní pohled na třídního nepřítele, jakým byla McCarthyho Amerika před více než čtyřiceti lety – současně proslulá i pro smích. Pikle, neřesti a zločiny, které trojlístek páchá v různých koutech zeměkoule pod hlavičkou teroristické organizace H.A.R.M., jsou poutavým vodítkem pro vaši další cestu.





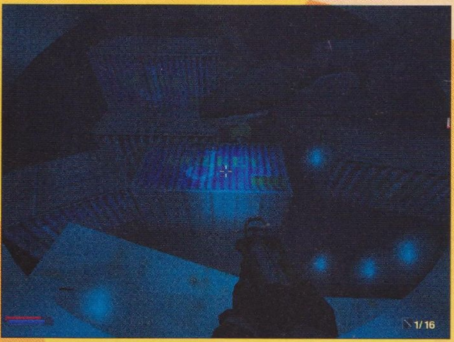
No One Lives Forever můžete hrát dvěma způsoby. Buď upřednostnit přímočarou akci, nebo si vychutnat špionský arzenál a své nepřátelé odklízet z cesty za kradmého plížení se s ostřelovačkou či s Walterem opatřeným tlumičem. Co se detailů týče, pak si vývojáři na druhé zmíněné taktice dali skutečně záležet a hra dělá špionské tematice čest. Pokud si však chcete v první řadě zastřílet, připravte se na ani ne tak vysokou jako spíše propracovanou inteligenci nepřátel. Pokud hrajete na střední úrovni, jsou vaši nepřátelé stále ještě za všech okolností přemožitelní, avšak jejich strategie a velmi nápaditě naprogramovaná kooperace vám mnohokrát dokáží zkomplikovat zdánlivě lehký úsek úrovně. Ve výsledku se nepřátelé chovají spíše efektně než efektivně, ale množství kousků a emocí, které v rámci děje projevují, jsou pro dynamičnost hry učiněným požehnáním. Nový systém umělé inteligence, kterým se hra pyšní, jim totiž umožňuje stejně tak se velmi brysknč před vámi zdekovat do úkrytu, jako sledovat vaši stopu ve sněhu. To, jak jde dnes vývoj počítačových her mílovými kroky kupředu, pak hra dokládá i tím, že nedávno ještě neotřelé pozvolné klesání do kolen postřelených nepřátel, na kterém byla založena obchodní kampaň *Soldier of Fortune*, je zde zmiňována bezmála jako samozřejmost. Navíc pokud máte dojem, že bez ohledu na výhodu tlumiče nejsou zrovna revolver či ostřelovačka vyžadující nabití po každém výstřelu ideálními zbraněmi pro potírání nepřátel, uvědomte si, že špičkový agent míří buď na komoru, případně doprostřed čela. Není pochyb, že i pacifisticky založení jedinci si zde střelbu ze zálohy či skrze okulár dalekohledu náležitě vychutnají.

Akčním scénám, z nichž některé mají v této ambiciózní hře svou premiéru, pak nechybí nápad a švih. Velmi originální je scéna, ve které je Cate nucena opustit palubu









nikým neřízeného dopravního letounu bez padáku. Během heroického vzdušného souboje s nepřáteli, kteří plachtí okolo ní v kruzích a zasypávají ji deštěm střel, se musí ve volném pádu zachytit jednoho z nich a otevřením jeho padáku se v hodině dvanácté zachránit. Další silnou scénu představuje dramatický únik z potápějící se obchodní lodi. Při něm si pro změnu musí vystačit jen s multifunkčním zapalovačem a notným důvtipem. K záchraně i utonutí zde totiž stačí velice málo.

Ostatně, technologické libůstky, jež očividně našly svůj předobraz v praktických a nezbytných doplňcích klasika Bonda, jsou jednou z dalších radostí tohoto příběhu. Kromě zapalovače disponuje Cate i speciální sponou na otevírání nepřístupných zámků, rozprašovači paralyzujících sprejů, rychlonavíjecím diamantovým lankem či skutečnou kuriozitou v podobě umělého elektronického hafíka (pravděpodobná rasa pudl), který je schopen přivést k hárání a tím odvést pozornost i sebelépe cvičeného hlídacího rafana.

Vzrušení však provází i obrazy odehrávající se v o poznání skromnějších kulisách. Třeba, když Cate za zimního podvečera uniká svým pronásledovatelům po kolmých střechách alpského hotýlku a větracími průduchy pod jejich krovem. Brilantně zrežírovaná je také miniúroveň, při níž musí nepozorovaně prokličkovat mezi průmyslovými kamerami až do tajné pracovny vlivného průmyslníka, aniž by eliminovala kohokoliv z jeho personálu či ochranky. V rámci jednoho příběhu o několika kapitolách se tvůrcům podařilo vyvážit snad veškeré myslitelné akční prvky. Navíc v každé misi se setkáváte nejenom s perfektně fungujícím herním enginem, ale i se skvěle namluvenými dialogy. Přejme si, aby žádného z domácích herních distributorů nenapadlo hru dabovat. Na realizaci takového kroku totiž nikdo z nich ještě dlouho mít nebude. Anglicky hovořící profesionálové vetkli postavám takové množství výrazů a reakcí, s jakým jsme se dosud mohli setkat jen výjimečně. Od Cate až přes poslední hotelovou uklízečku dokáže každý jednat a hovořit sám za sebe, navíc s vtipem i k věci. Dril a výtky, jakými třeba Inge Wagnerová častuje své nohsledy poté, co si nechají svůdnou agentku utéci přímo před nosem, jsou jak vystřižený ze špionážních rodokapsů 50. let. Wagnerová je dokonalou karikaturou romanticky založené sadistky, které je s to vzdorovat jen rozšafný a samostatně jednající Armstrong – jediný, kdo její zmínky o idiotech oplácí stejnou mincí neboli ve vztahu k tak „křehké" dámě ještě daleko drsnějšími výrazy fatty, fatty, fatty...

La Femme Fattale

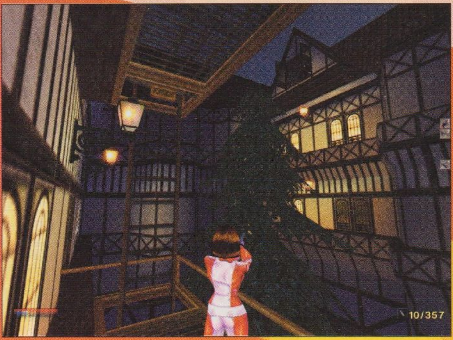


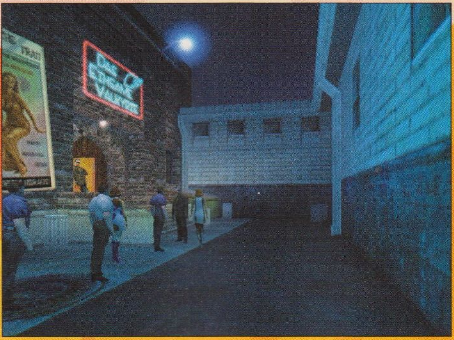






Cate Archer, tak se jmenuje hlavní hrdinka hry *No One Lives Forever*. Brilantní střelkyně, velmi inteligentní, nepochybně atraktivní a respektovaná svými nepřáteli. Na svět přišla roku 1942 ve Skotsku po těžkém porodu, na jehož následky její matka o tři týdny později zemřela. Už od útlých let se Cate projevovala jako velmi činorodé dítě. Během dospívání se pod ochrannou rukou svého otce mohla věnovat jezdectví i honitbě a především vstřebat množství jeho cenných vědomostí. Otec Cate se však naneštěstí nikdy tak docela nedokázal se ztrátou své ženy vyrovnat, v čehož důsledku si jednoho květnového pozdního večera 1956 přiložil ke spánku hlaveň revolveru a stiskl spoušť. Odcizený život v pěstounských rodinách učinil z jeho vnímavé a talentované dcery rozzlobenou samostatnou mladou dámu, která se našemu světu postavila tváří v tvář. Cate vyrostla nejenom do krásy, ale také v šikovnou a elegantní zlodějku, která si nezadala s Robinem Hoodem v sukni. Zlom přišel v roce 1958, kdy se pokusila okrást prošedivělého, usedle vyhlížejícího cizince, z něhož se však vyklubal tajný agent Bruno Lawrie zaměstnaný u speciální agentury pro potírání terorismu. Okouzlen půvaby i schopnostmi Cate Archer učinil z mladé slečny svou schovanku a nabídl jí výjimečnou budoucnost v kruzích běžným smrtelníkům zapovězených.
A teď zase trochu suše neboli jak to bylo doopravdy: Cate Archer je výsledkem dobrodružství, do něhož vývojáři z Monolithu neskočili po hlavě, ale s vědomím, že s výhledem do budoucnosti jedna Lara Croft herním masám stačit nebude. Ikona, která se tak zrodila, je totiž zároveň velmi atraktivním nástrojem, jak přiblížit zaujatému publiku své ambice a fanouškům akčních her svůj velmi funkční a kvalitní engine LighTech 2.5. Nespornou výhodou postavy Cate Archer je nicméně fakt, že na rozdíl od její spíše jen pomyslné než faktické sokyně v latexovém tílku se za ni alespoň zatím nevydávají tucty nezletilých slečen z časopiseckých soutěží a stejně tak její ryzí charakter není poskvrněn stylizacemi hollywoodských star. Dosud má Cate Archer pouze jediný živý předobraz, který jí vetkla manekýnka agentury Elite Mitzi Martinová.





Obdivuhodně působí i skutečnost, že nejeden z bezvýznamných a bezejmenných strážců, hlídačů či námořníků je schopen nejenom pohotově verbálně i fyzicky reagovat na přítomnost vetřelce, ale ve chvílích domnělého klidu vést se svým druhem hovor na konkrétní téma. Úryvek typu „Co říkáš tomu, že Beatles vyjeli na turné?" je asi v tomto ohledu dostatečně výmluvný. Snad ještě nikdy nebyla atmosféra žádné hry umocněna tolika zdánlivě nenápadnými, ale ve výsledku tak jedinečnými momenty. V *No One Lives Forever* jich do sebe perfektně zapadá celá řada. Odpustit musíme tvůrcům pouze drobné absurdity, k nimž určitě patří nápis soda CCCP, jež nás má prostřednictvím občerstvovacího automatu zřejmě ujistit o tom, v jaké zóně jsme se ocitli. Rozporuplně může svými „realistickými" aspekty na hráče působit i úvodní sniperská scéna, při které má Cate, v okně hotelového pokoje a stylem Nikity, za úkol zlikvidovat několik ostřelovačů usilujících o život diplomata. Když totiž zjistíte, že jich (a navíc v jejich stylu) musíte zdolat více než tucet, pak je vám jasné, že pro úplně nejlepší navození atmosféry by pověstné málo bylo zcela jistě klasickým více.

Velmi pozitivním prvkem je však naproti tomu zcela jistě hudební doprovod, přesně v intencích nezapomenutelných „sixties" se silnými dobovými melodiemi upravenými zvukařem Guyem Whitmorem. Fox však v tomto ohledu šli dokonce ještě dál a doslova překročili svůj stín, když prostřednictvím svého titulu dali příležitost prezentovat vlastní tvorbu i dvěma dosud neznámým skladatelům objeveným na nezávislém hudebním serveru *www.indiespace.com*. Je to skutečný pokrok v přístupu velkých firem k talentům.

Ve svém výsledku se však *No One Lives Forever* nesnaží rozhodně demonstrovat žádnou herní revoluci. Stmeluje pouze ty nejjednodušší akční prvky, které dnes z pohledu hráčů, jejichž nároky byly v minulosti konfrontovány s tituly jako *Half-Life* či *UT*, působí téměř banálně. Jsou však poskládány s natolik velkým citem a zaujetím pro věc, že v kostce dávají dohromady velmi půvabné dílko, jehož autoři si jsou dobře vědomi několik zásadních skutečností nezbytných pro klidný život svůj i hráče. Třebaže jediným adekvátním způsobem, jak s čistým svědomím vydělat hromadu peněz na poli sobě vlastním, je nestavět se k poměrům v současném herním byznysu jinak než s jistou dávkou rozmaru, ale relativně fér.

Ivan Šiler

00G0464



No One Lives Forever

Výrobce:	Monolith
Vydavatel:	Fox Interactive
Minimum:	P II 300, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 900 MB
Doporučeno:	P III 500, 128 MB RAM, 24× CD, HDD 1,2 GB
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Neztrácejte čas porovnáváním Cate s Larou. Bavte se! Stojí to za to!

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Devadesát



BRAVE
OLYMP

BRAVE Olymp 4533

Cena 26.990,- Kč bez DPH

Sledujte nabídku bezkonkurenčních akčních PC BRAVE k okamžitému dodání na Internetu a na více než 100 prodejních místech!

- procesor Intel® Pentium® III 533 MHz
- paměť SDRAM 64 MB (133 MHz FSB)
- VGA: AGP RIVA TNT2 Vanta 16 MB
- faxmodem 56 K a připojení na internet
- HDD 10 GB, FDD 1.44 MB, CD ROM 50x speed
- Zvuková karta AC97 Sound 16 bit + repro 200 W
- provedení ATX, myš, klávesnice
- ***Software pro Vaši kancelář již v ceně:*** *Windows 98 CZ SE nebo Millenium edition, DeCe Účto, Zákony na PC, 6-jazyčný slovník WinGED 2000, AVAST Antivirus, Money 2000 Start, 602proPC, ABRA GOLD Free verze a další software.*

Doporučené monitory:
15" 5.349,- / 17" 7.790,- / 19" 14.990,- Kč bez DPH.

intel inside pentium®III

Více informací o počítačích BRAVE a autorizovaných prodejcích získáte na telefonním čísle: **02/672 83 777**

Ceny jsou uvedeny bez DPH. Platí do vyprodání zásob! Změna cen vyhrazena. Ne všechny počítače BRAVE obsahují procesor Intel® Pentium® III. Intel, Intel Inside logo a Pentium jsou registrované ochranné známky a Celeron a Pentium III Xeon jsou ochranné známky Intel Corp.

INTERNETOVÁ ADRESA: WWW.BRAVE.CZ

ProCA®
VELKOOBCHOD VÝPOČETNÍ TECHNIKOU
NOVÁ ADRESA: ProCA,
V Lužích 818, Praha 4 Libuš 142 00
Tel.: 02/67283777, Fax: 02/67283120
www.proca.cz






Half-Life: Gunman Chronicles

Vydejme se ve stopách legendárního *Half-Lifu* s ještě lepším designem levelů, nebezpečnějšími protivníky a nápaditějšími zbraněmi. Bombastický akční festival právě začíná...





Považovali je za naprosté outsidery a nikdo jim nedával sebemenší šance na úspěch. Ostatním byli jen pro smích – neměli pořádné vybavení, dostatek lidí, ani zkušenosti. Přesto však zvítězili a uvrhli většinu kritiků v zapomnění do bezedného propadliště herních dějin. Dokázali, že kvůli geniálně navrženým vysoce hratelným úrovním není nutné vyhazovat oknem miliony dolarů a nadávat všem hodnotitelům. Řeč není o nikom jiném, než o patnácti nadšencích z celého světa, kteří pod nenápadným názvem Rewolf vytvořili *Gunman Chronicles*. Až teď, s odstupem času, si začínají uvědomovat, co dokázali – z prvních nesmělých plánů na singleplayer modifikaci *Quaku II* se zrodila totální konverze legendárního *Half-Lifu*. Konečný výsledek pak netrpělivě očekávali kromě tisíců příznivců zejména autoři původní hry v čele se samotným Gabe Newellem.

Tuhle vojnu vyhrajeme

Podobný osud má i Gunman, hlavní hrdina hry. Před lety byl řadovým vojákem úderných jednotek legendárního Generála, které se vylodily na planetě Banzure Prime. Z plánované rutinní mise v relativně přátelském prostředí se během několika okamžiků stal masakr, když se na bojovníky ze všech stran vyhrnuly davy krvežíznivých příšer. Generál se svými muži během několika okamžiků zmizel v nenávratnu a z celého výsadku se zachránil pouze jediný člověk. Ano, tušíte správně – byl to Gunman.

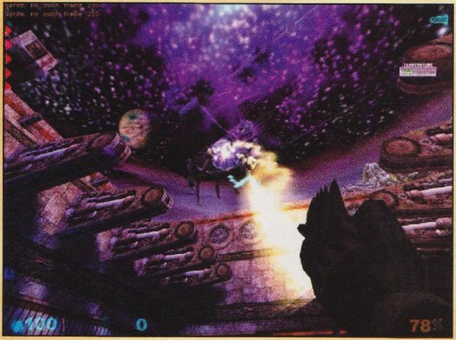
Hra samotná začíná pár let po tomto incidentu. Stejně jako v *Half-Lifu* projíždíte v kabince hypermoderním výzkumným střediskem. Následuje krátké školení v používání nové výzbroje, ale pak se začnou dít věci – senzory zachytí podivné signály z Banzure Prime a o chvíli později již stojíte s těžce vyzbrojenými kolegy mezi dinosaury na oné nehostinné planetě. Po několika explozích se však ocitnete opět sami a s hrůzou zjistíte, že Generál se svými muži nejen záhadně přežil, ale jeho panovačné choutky ohrožují mír v celé galaxii. Nadešel čas na pomstu a záchranu civilizovaného světa. Úkol to nebude lehký – bývalí kolegové ve vás vidí zrádce a dezertéra, vetřelci zase biologicky nepřijatelnou kreaturu a okolní masožraví dinosauři chutnou svačinu. Jedinou nespornou výhodou této prekérní situace je fakt, že horší už to ani nemůže být.

Vaše dobrodružství se bude skládat z pěti epizod. Po prvních misích na vesmírné stanici a planetě dinosaurů se v celkem pohledné animaci přenesete na hornickou planetu, kde se musíte utkat s technikou vzbouřeného superpočítače (tak mě napadá, odkud asi brali autoři inspiraci...), který má naprosto odlišné představy o prvním zákonu robotiky. Další úkoly čekají ve West Canyons – tam se budou cítit jako doma všichni příznivci *Half-Lifu* i *Counter-Striku*. Hluboké kaňony, ve kterých se prohánějí masivní tanky, jejichž vzájemné střety dovedou rozpoutat ohnivé peklo plné nebezpečných střepin. Po krátké epizodě s kolonií vetřelců přijde čas na to pravé finále v útrobách gigantické výzkumné kosmické lodi.

Akčněji zaměření jedinci se nemusejí bát překombinovaného designu levelů – žádná lokace by neměla být po logické stránce vyloženě „zákysová" (střelecká dovednost je ale věc jiná), problémy, na které lze během hraní narazit, se trochu podobají akčnějším hádankám ze *Star Trek: Voyager* (nepřátelé trekkies si klidně mohou představit původní *Half-Life*). Není problém dohrát *Gunmana* za nějakých třicet, čtyřicet hodin. Amatérské pyrotechniky jistě potěší, že se celá hra nese ve znamení neustálých explozí, požárů a létajících kusů zdiva, masa či plechu.

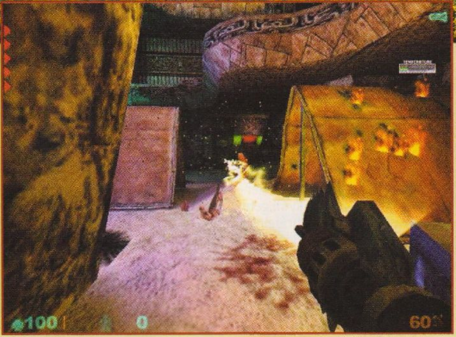
Zbraně všeho druhu

Největších změn oproti starému *Half-Lifu* doznaly zbraně.









Ladíme optimální výkon

Hardwarové nároky *Gunmana* jsou přibližně o deset procent vyšší, než u původního *Half-Lifu*, za což můžeme poděkovat drobně upravenému enginu, ale zejména mnohem vyššímu počtu polygonů na scéně. Máte-li však procesor taktovaný na 400 MHz nebo výše, poběží vám hra bez větších problémů. Jenom je potřeba vybrat vhodný typ akcelerace – na výběr je Direct3D, OpenGL a softwarový renderer.

RAM/Pevný disk
U Gunmana připadá v úvahu pouze plná instalace, která na disku zabere okolo 360 MB, což je dokonce méně než u „mateřského" *Half-Lifu*. Pro plynulý běh hry doporučujeme 128 MB paměti, už při 64 MB se grafika začne ve vypjatých momentech cukat. Doba nahrávání jednotlivých levelů je s rychlým diskem relativně krátká.

Technické finesy
Rada první: Pokud je to možné, zvolte si pro akceleraci OpenGL. Pod Direct3D neběhá *Gunman* tak plynule.
Rada druhá: Jediné opravdu citelné zlepšení framerate se dá docílit snížením rozlišení. Nebojte se – i v 640 × 480 působí *Gunman* impozantně a jsou vidět i ty nejmenší detaily.
Rada třetí: Deaktivujte všechny volby prostorového zvuku (A3D, EAX, HQ sound), získáte tak ještě pár dalších procent výkonu pro grafický engine.

(překlad barev tabulky hratelnosti: bílá – technicky nemožné, popřípadě naprosto nehratelné; červená – silně trhané, téměř nehratelné; žlutá – trhané, ale už jakž takž hratelné; zelená – naprosto plynulé)

Neuvěřitelné množství módů střelby představuje skutečně široký arzenál, ve kterém si může každý vybrat zbraň doslova „na míru". Všechny totiž mají přehledné menu, kde lze nastavit potřebné parametry střely – zda mají torpéda či rakety slepě držet směr, nebo aktivně vyhledávat nejvhodnější cíl, zda má projektil explodovat ve všech směrech rovnoměrně, jaké zpoždění mají mít granáty, či nakolik silné má být zamoření z chemické zbraně.

Aby to hráči neměli tak lehké, každý druh střely škodí cíli jinak – s vetřelci některé konvenční zbraně skoro nehnou, zatímco účinek chemických je na jejich zmutovaná tělíčka doslova zničující. Existují dokonce nepřátelé naprosto odolní vůči některým typům útoků (což je obzvlášť frustrující po bezúčelném vyplýtvání cenného střeliva). Zbraně se dají snadno upgradovat, takže se nedivte, až se vám obyčejná energetická pistolka změní v superpřesnou sniperovku. Mírným překvapením může být absence bonusů v podobě damage amplifierů, ale u tak širokého arzenálu se tomu budou divit snad jen fanatičtí hráči *Unreal Tournamentu* či *Q3A*.

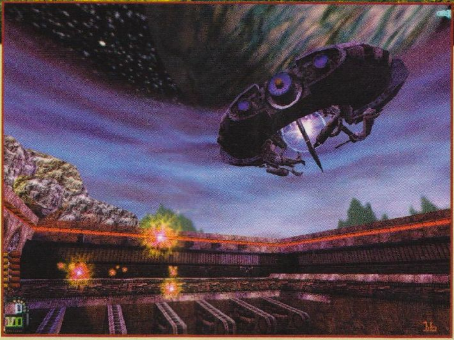
Wild, Wild West

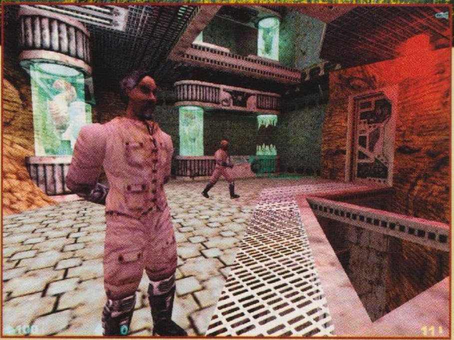
Jak už to tak u vojenských dezertérů bývá, vašimi nejčastějšími soupeři budou bývalí kolegové. Kromě „obyčejných" kovbojů (vypadají jako mix Indiana Jonese a Jesse Ventury, ctihodného to guvernéra Minnesoty) na vás vychytralý Generál pošle nebezpečné chlápky s raketomety, ale také piloty v podivných minihelikoptérách, kteří svým oblečením silně připomínají šíleného letce z třetího dílu Mad Maxe.

Zbytek nepřátel tvoří zběsilý mix fauny a flóry té které planety (od kyborgů se samonaváděcími raketami přes ještěry až po mimozemské kreatury vzdáleně příbuzné potvorám požírajícím vědce v Black Messa) okořeněný o některé „speciality" v podobě tuhých závěrečných bossů (obří dinosaurus či vesmírný bombardér). Samotného Generála ve hře zas až tak často nepotkáte, jeho hologramů či projekcí na obřích obrazovkách si však užijete více než dost.

Valná část rutin umělé inteligence je převzata z *Half-Lifu*. Nejlépe je to vidět na taktice vojáků, kteří se kryjí úplně stejně,







Malá přehlídka nepřátel



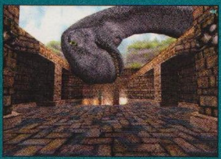
Vašimi nejčastějšími protivníky budou tito chlápci v kovbojském klobouku, kteří tvoří páteř generálova elitního komanda.



Kovový bojovník s obrovským modrým okem trpí neduhem skoro všech robotů ve hře – nebezpečný je pouze ve skupince svých soukmenovců.



Občas narazíte i na takovouto mimozemskou kreaturu s několika ušními trubicemi (ano, skutečně to jsou uši). Jenom pozor na její samonaváděcí biologické střely.



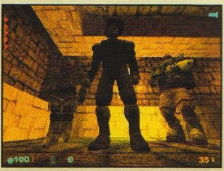
Obří dinosaurus je nevyzpytatelný a věčně hladový. Přemoci takovouhle potvoru není žádný med – kromě hrubé síly zbraní musíte do akce zapojit i mozkové závity.

jako jejich předchůdci o pár let dříve, a na výbuch granátu reagují jedním a tím samým pohybem (ústup vzad a zakrytí obličeje). Za celou dobu hraní jsem se překvapivě nesetkal s koordinovaným útokem několika jednotek, na druhou stranu je nutné ocenit rychlopalné zbraně v rukou nepřátel, které vám nedávají moc místa k manévrování.

Textury sem, textury tam

Gunman používá stejný engine jako *Half-Life*. Ačkoliv se v Rewolfu nepouštěli do žádných velkých úprav, vypadá nová hra mnohem lépe než její slavný vzor. Vývojáři totiž použili detailnější textury, které dodávají grafice mnohem věrnější ráz. Zejména na prvních dvou planetách budete obdivovat nádherné budovy, které jsou nesrovnatelně rozlehlejší než části komplexu Black Messa. Animace postav se drží na velmi dobré úrovni – například chůze jednoho typu malého dvounohého robota je věrnou kopií pohybu slepic na dvorku. Citelného zlepšení se dočkaly i zvuky. Nedošlo jen k prostému přesamplování, programátoři si dali tu práci a implementovali nový model prostorového zvuku – až uslyšíte rachot helikoptéry letící kaňony třetí planety nebo řev rozzuřeného hladového dinosaura, poznáte, o čem je řeč.

Design menu se velice podobá *Half-Lifu*, takže se v něm budou všichni fanoušci Gordona Freemana dobře orientovat již při prvním spuštění hry. Větších změn nedoznalo ani nastavení multiplayeru, ve kterém si proti sobě může zahrát až šestnáct hráčů jak na lokální síti, tak přes internet.





Half-Life: Gunman Chronicles

Výrobce:	Rewolf/Valve
Vydavatel:	Sierra
Minimum:	P II 233, 16 MB RAM, 8× CD, HDD 360 MB,
Doporučeno:	P II 500, 128 MB RAM, 16× CD, HDD 360 MB, 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D, OpenGL
Verdikt:	Razantní a nápaditá střílečka pro všechny příznivce původního *Half-Lifu*.

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Osmdesát pět

Vzhledem k ohromným možnostem, které v *Gunmanovi* tento mód skrývá, si jej vezmeme do hledáčku ve speciálním článku v jednom z příštích čísel našeho časopisu. Prozatím prozradíme, že jenom v deathmatchi na vás čeká pět povedených levelů plus jeden bonusový pro obzvláště zatvrzelé tankisty. Díky široké paletě zbraní a způsobů jejich použití se hráčům otevírají netušené možnosti. (Honí vás protivník? Nastavte zbraň na autodestrukci, odhoďte ji tak, aby mu spadla přímo pod nohy, a pokochejte se jeho efektní smrtí.)

Gunman je skvělý počin mladého týmu, který nepochybně odstartuje vlnu „totálních konverzí". Všichni příznivci původního *Half-Lifu* z něj budou jistě nadšeni, ale pár drobných chybek by se dalo najít i zde. Paradoxně je však největším gunmanovým konkurentem právě *Half-Life* se všemi datadisky. Osobně se ale velice těším, co dalšího nám chlapci z Rewolfu předvedou...

Peter Steinlechner

00G0466

DELTA FORCE Land Warrior

Delta Force provádí nábor nových příslušníků. Máte šanci dostat se mezi malou skupinu elitních profesionálů, a tak svou příležitost nepromarněte. Dejte se k protiteroristickému útvaru, neboť tohle není zaměstnání, ale dobrodružství!









Jako příslušník zmíněného útvaru nejprve podstoupíte základní výcvik. Seznámíte se s ovládáním postavy, naučíte se používat navigačních zařízení a proniknete do tajů střelby i boje. Výběr zbraní plně odpovídá realitě a váš arzenál se dělí do čtyř kategorií. Vyloženou palnou raritu zde sice neobjevíte (zbraně, s nimiž se zde setkáte, se už v minulosti na obrazovkách monitoru objevily), ale tento fakt plně vyvažuje fyzikální model střelby, který je naprosto vynikající.

Kromě ostřelovacích pušek máte k dispozici i M16, AK 47, podvodní pušku a lehké kulomety či samopaly včetně legendární HK MP5SD6, novějšího modelu UMP v ráži .45 a zvláštní model zvaný Calico. Mezi pistolemi nechybí výrobek německé zbrojovky Heckler & Koch zvaný SOCOM (Special Operations Command – Velitelství zvláštních operací), a to ve verzi s tlumičem i bez, podvodní pistole a novinka, Glock 18, jejíž technologie umožňuje střílet v dávkách.

V dalších kategoriích lze vybírat z menu trhavin, granátů a doplňkové výstroje zahrnující neprůstřelnou vestu a dýchací přístroj. V menu trhavin si dovoluji upozornit na zajímavou nabídku směrových min Claymore. Automatické zbraně mají zcela realistické ovládání, takže můžete přepínat mezi dávkou nebo jednotlivými výstřely. U většiny zbraní je k dispozici i režim kontrolované dávky, takzvaný „burst". V praxi to znamená, že na jedno stisknutí spouště vystřelí zbraň tři rány. Jde o prvek ověřený praxí. V reálném boji je totiž dlouhá dávka jen plýtváním střelivem, jelikož po třetí ráně už nejste schopni mířit a zbraň střílí, kam se jí zachce. Škoda jen, že tvůrci, kteří věnovali tolik pozornosti detailům, výše popsanou funkci přisoudili navíc i pušce AK 47, která jí ve skutečnosti neoplývá.

Pro misi je možné vybrat si kterokoliv z výše uvedených zbraní. Vyplatí se však pečlivě si svou volbu rozmyslet, neboť v akci není nikdy jedno, čím střílíte.

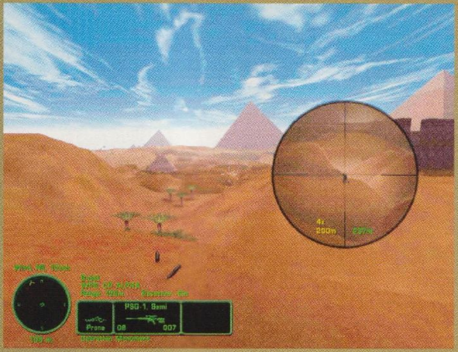
Samotné mise tvoří postupně se odvíjející příběh teroristické skupiny APF (Armed People's Front), která zajímá rukojmí, nakupuje zbraně hromadného ničení a vůbec zlobí tak, že by ji jeden nejraději seřezal. Příběh je sice fiktivní, ale v jednom případě se přesto nechali tvůrci inspirovat realitou – konkrétně misí v Egyptě, během níž musíte osvobodit rukojmí a na rozdíl od skutečnosti, která zdaleka nebyla růžová, máte výjimečnou příležitost zcela změnit jednu z tragických kapitol historie protiteroristického boje.

Vždy je však třeba být mimořádně opatrný, neboť nejčastěji máte po svém boku pouze jednoho parťáka. Hodně času strávíte plížením a slíděním. Ti, kteří dychtivě očekávají akci ve stylu *Soldier of Fortune*, budou zklamáni. Většina operací vyžaduje průzkum na místě a pečlivé vyhodnocení situace. Výsledky předběžného průzkumu podávaného na brí-

V Údolí králů



Do proslulého Údolí králů, známého svými skvostnými historickými památkami, zavítáte ve hře při misi v Egyptě. Ne však proto, že by tvůrci nevěděli, jaké prostředí si na hráče ještě vymyslet. Nejedná se o jejich rozmar, ale reflexi skutečné události. Před čtyřmi lety totiž egyptská extremistická organizace APF zaútočila na turisty v Luxoru. APF, která bojuje proti legitimní vládě Egypta a útoky na turisty se snaží odříznout zdroj příjmů egyptského státu, si v Luxoru vyhlédla 66 turistů z Japonska, Velké Británie, Švýcarska a Německa. Skupinu odvedli do jednoho z chrámů, kde nebohé a nic netušící turisty začali jednoho po druhém odstřelovat. Když jim došlo střelivo, vytáhli dýky. Celé krveprolití trvalo hodinu a půl, než přijela místní policie. Teroristé se dali na útěk a v přestřelce byli zabiti. Smutné je, že jejich věk byl v rozmezí 12 až 14 let.



Sniperem snadno a rychle?

Ve většině her vám ostřelovačská puška propůjčuje schopnost z relativního bezpečí poměrně snadno odrovnat své nepřátele. Stačí nazoomovat na potřebné zvětšení a stisknout spoušť. Ne tak v *Delta Force: Land Warrior*, která staví na přímo ukázkovém realismu. Ve vašem zaměřovači totiž kromě vyhlédnutého cíle spatříte také tři údaje: míru přiblížení, která je závislá na typu zbraně, respektive zaměřovače (kolísá od čtyřnásobného zvětšení u PSG 1 až po čtrnáctinásobné u Berret M81 ráže .50); vzdálenost cíle naměřenou laserovým dálkoměrem a další údaj v metrech. Zpočátku jsem tomu nevěnoval pozornost. Když jsem ale zaměřil teroristu, kříž zaměřovače mu umístil přímo na čelo, vystřelil a – projektil se zaryl do země několik metrů před něj, zpozorněl jsem. Onen tajemný třetí údaj v metrech je elevace zaměřovače. Ostřelovačská puška se tzv. nastřeluje většinou na sto metrů. Na střelnici tak dlouho posunujete obě vlákna zaměřovacího kříže, až jejich poloha přesně odpovídá zásahu na sto metrů. Toto nastavení pak zaaretujete, takže vzájemná pozice vláken je neměnná. Jenže při střelbě v akci nestřílíte jen na sto metrů, ale na 300, 600 a někdy i na 1 000 a víc. Čím je cíl vzdálenější, tím vyklenutější bude dráha letu kulky. Abyste mohli skutečně přesně zaměřit, můžete si v zaměřovači kolečkem „odklikat" naměřenou vzdálenost. Každé kliknutí kolečka znamená, že jste zaměřovací kříž přestavěli o „100 metrů". Tak co říkáte? Není *Land Warrior* úžasný?!

finctch jsou totiž poněkud vágní. Rozhodně nelze jen postupovat od jednoho navigačního bodu ke druhému a kosit nepřátele. Za prvé vás nepřítel velmi brzy jedním či dvěma výstřely dostane, ale co hlavně – vaším posláním není ani tak eliminovat živé cíle, jako daleko častěji likvidovat spíše nepřátelské sklady zbraní či osvobozovat rukojmí. Zkrátka a dobře našlapujete potichu a oči máte na stopkách. Určitě zde více než v kterékoliv jiné hře oceníte zbraně s tlumičem.

Mise jsou relativně krátké a vyžadují plnou koncentraci. Svým dějem vás ale pohltí natolik, že ztratíte pojem o čase. Celkový dojem navíc umocňuje zdařilá grafika i skvělý zvuk. Při rozlišení 1 026 × 768 vám zhola nic nebrání v podrobném vizuálním průzkumu. Při bedlivém pozorování okolí a terénu je možné zaregistrovat postavy dokonce na vzdálenost větší než jeden kilometr. Zaposloucháte-li se pro změnu do ruchů ve svém okolí, pak máte zase velkou šanci, že se vám ukrývající se nepřítel prozradí sám. Tento efekt je nicméně dvojsečný, neboť upozornit na sebe můžete i vy, a proto postupujte nejenom zvolna, ale také potichu. Prostě ležící postava je méně nápadná a volná chůze nebo plížení jistojistě tišší než zbrklý běh.

Zásluhou intuitivního ovládání je pak čistá akce velmi příjemným zážitkem – vždyť kdo by také v jejím průběhu chtěl dlouze přemýšlet, s čím a jak vlastně zacházet. Zřejmě i proto je ovládání otázkou několika kláves, jejichž složení si snadno vštípíte do paměti. V *Delta Force* není problém zcela se soustředit na splnění úkolu, neboť se nikdy nezdržujete roztržitým poklepáváním na „slepou" klávesu.

Pokud jste si oblíbili akční hry, u nichž je třeba přemýšlet, bude se vám *Delta Force* určitě líbit. Kombinace akce a rozvážného jednání je zde dobře vyvážená. Plnění úkolů si navíc vyžaduje poměrně velkou všestrannost. Pouze v režimu singleplayer si váš kolega řízený počítačem počíná poněkud bezprizorně a moc se za vámi neohlíží. Většinou to končí lakonickou hláškou ve vysílačce, že jste zůstali sami, a tak tedy hodně štěstí! Pokud by vás měl krýt, raději si jeho situaci sami zavčasu prověřte, abyste se nedočkali překvapení. To, že kolegu ve zbrani nemůžete ovládat podle svého nejlepšího uvážení, je zřejmý nedostatek. Naštěstí ho lze odstranit – v režimu multiplayer.

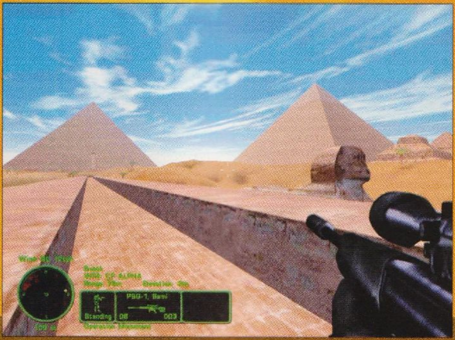
Po završení základní kampaně hra nabízí sérii samostatných misí. Nepochybně důvod, proč si *Land Warrior* nechám ještě nějaký čas nainstalovaný. Vždyť co může být za sychravých večerů více vzrušujícího, než pod horkým africkým sluncem slídit za teroristy v tak pozoruhodně koncipované hře, jako je tato.

Ondřej Mach

00G0467







Delta Force: Land Warrior

Výrobce:	NovaLogic
Vydavatel:	NovaLogic
Minimum:	P II 300, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 450 MB
Doporučeno:	P III 400, 128 MB RAM, 24× CD, HDD 700 MB, 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Skvělá kombinace akce a taktiky. Postupujte rozvahou!

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Osmdesát pět



Strategie



Víte, jak poznáte, že se blíží Vánoce? Ano – kromě otravných melodií v supermarketech a děsivé výzdoby tamtéž (která se navíc začíná objevovat už koncem léta) je to příliv nových a většinou i dobrých her, co nás upozorní, že jsou tady zase nejkontroverznější svátky roku. Schválně se jukněte do naší rubriky strategií – kdy jste naposledy viděli takovou nadílku her s hodnocením od osmdesáti do devadesáti procent? Osobně doporučuji *Starship Troopers* a *Sudden Strike* (každá z úplně jiného těsta, přesto obě skvělé), vaší pozornosti by však neměla uniknout ještě jedna věc – kompletní průvodce *Red Alertem 2*, který jsme pro vás s vypětím všech sil napsali, namalovali a připojili k časopisu.
A co je na tom všem nejlepší? Že žně zdaleka nekončí – jen si počkejte, jaké skvělé hry se objeví v příštím čísle...

viktor_bocan@idg.cz

V tomto čísle:

Top 10

Shogun: Total War	18/00	95 %
Age of Empires II	11/99	90 %
Alpha Centauri	3/99	90 %
RollerC. Tycoon	4/99	90 %
Fighting Steel	8/99	90 %
Dungeon Keeper 2	8/99	90 %
Earth 2150	21/00	90 %
Sudden Strike	nové	90 %
Homeworld: Cataclysm	23/00	85 %
C&C: Red Alert 2	24/00	85 %

THANDOR – THE INVASION

Vžum, bum prásk! Ratatata bim! Beng, bing! Bouchy bouchy, škrtrcht! GHRGHCHT! A ticho... Studená noční temnota se neúprosně valí po zjizvené tváři nevlídné, nepozemské krajiny. Černý, mastný kouř spirálovitě stoupá vstříc temně šedému nebi, hučení plamenů už dávno přehlušilo nelidský řev jedné z uvězněných posádek, zoufale se snažících vyprostit z trosek seškvařeného tanku.

Sychravý vítr, svištící přes hluboké krátery, vyryté do neposkvrněného lůna prastaré země, teskně skučí v rytmu smutné písně zmaru a zkázy. Krev, proudící z ostatků stovek lidských těl, nakupených v nereálných skulpturách kolem svých zoufalých a mrtvých velitelů, se jen neochotně vsakuje do mastné, palivem nasáklé půdy. Sama planeta jakoby se zdráhala přijmout tu krutou, ale jen těžko popiratelnou pravdu – Aliance zase jednou dostala pěkně na frak.

Asi to poslední, co by člověk po nedávném vydání her jako *Dark Reign 2, Earth 2150, Ground Control* a *Red Alert 2* čekal, je další klasická realtime strategie, tradičně kráčející (nohou nemytou) ve stopách *Dune II*. No a vidíte, přesně to se stalo. *Thandor* je co do herního designu asi tak originální, jako 95 % ze všech počítačových her, nalézajících se v šuplících našich ctěných a věrných čtenářů (ehmm). Čili není. Jediné, co mohli autoři udělat, bylo pokusit se vymačkat z už tak dost vycucaného, nízkotučného vemínka dojné krávy RTS žánru co možná nejvíc dobrých nápadů, vhodně je protřepat, zahustit a jen doufat, že se na hladině vytvoří svádivý, mastný škraloup úspěchu. A vida, ono se jim to snad i povedlo.

Kdysi dávno, nedaleko od hranic naší galaxie, žila agresivní, silná a bezcitná rasa zvaná Golrathiové. Golrathiové byli jednou z těch xenofobních společností, které se svůj těžko splnitelný sen o čistém vesmíru rozhodly nakonec realizovat. A že jim šla práce pěkně od ruky. Vize vlastní exterminace se pochopitelně nezamlouvala příslušníkům sousedních exterminovaných ras, a tak po statečném potlačení vlastních xenofobních komplexů (živý kosmopolita je přece jenom tou lepší variantou mrtvého xenofoba) společně vytvořili vojenskou alianci pojmenovanou „Alliance of Avares", zkráceně „Ares" (naštěstí v té době naznali warez). Po mnoha letech urputných bojů nakonec aliance zvítězila, všichni si oddechli a mohli se konečně začít zase navzájem vyvražďovat, bez vměšování uzurpátorských Golrathiů. Aliance se ve víru přívalu poválečné nudy a korupčních afér záhy rozpadla, armáda byla rozpuštěna a roky ubíhaly. Až jednou...

... až jednou, vám zase někdo bude tvrdit, že na grafice nezáleží, tak mu nevěřte. Záleží. Zvlášť ve štěkajícím, zapáchajícím a hlavně přeplněném kotci realtimovek je vizuální hledisko jedním (a občas i jediným) důležitým faktorem, který jasně odděluje strategie úspěšné (naplňující objemná manažerská prasátka až po okraj hotovostí) od těch neúspěšných (způsobující nadšeným skupinkám amatérů kruté procitnutí do macešské reality herního byznysu). Grafika Thandoru je rozhodně oceněníhodná. Je až s podivem, jak se tak impresivní vizuální žeň mohla urodit na kamenitém úhoru prakticky neznámé německé firmičky Planet 4 (čítající sotva deset vývojářů), a to ještě k tomu navíc více (joj!) jak před celým rokem (to totiž vyšel *Thandor* v Německu). Stačí se podívat na okolní obrázky, pořádně si uvědomit, že všechno, co vidíte, je kompletně ve 3D, připočítat působivé světelné efekty, velkolepé výbuchy, jemnou a detailní animaci, stíny a podobné serepetičky, a hned se nám pomyslná ručička na barometru pozoruhodnosti začíná šplhat směrem vzhůru. Multimilionovým rozpočtem vykrmený otesánek v podobě posledního *Red Alertu* (který si s evidentní zastaralostí svého bitmapovou grafikou přesyceného enginu zjevně starosti nedělá) pak proti talentem nadopovanému *Thandoru* působí skoro jako sarkastický Klausův výsměch. Kdyby si radši ve Westwoodu občas najali místo půlky osazenstva Hollywoodu pořádné programátory. Přitom se rozhodně nedá říct, že by hardwarové nároky, nutné pro hladký chod válečné mašinerie *Thandoru* byly nějak přemrštěné. Minimální požadovaná konfigura-











ce vám ho (hladký chod :-) sice nezajistí, ale pro většinu majitelů modernějšího herního železa by to problém být neměl.

Kompletní 3D zpracování s sebou pochopitelně přináší celou řadu dalších výhod a potenciálních možností, kterých *Thandor*, pro blaho hráče, neváhá zhusta využívat. Kromě atraktivní volnosti v manipulaci s kamerou (rotace, zvětšování, zmenšování a naklánění výhledu) a členité krajiny plné kopců a údolíček (které *v C&C* nikdy neuvidíte) je to třeba „systém aktivního terénu" (raketa vyhlodá v zemi kráter, který pak nepřítel musí objíždět, stromy padají k zemi, láva teče, sníh sněží, voda vodí ap.), reálný dohled jednotek (prostě nevidíte, co vaše jednotky vidět nemohou) nebo vychytralé využívání terénních nerovností (pokud postavíte své tanky na kopec, zvýší se jim mimo výhledu i reálný dostřel atd.).

Thandor – The Invasion

Výrobce:	Planet 4
Vydavatel:	Dynamic Systems
Minimum:	P 233 MMX, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 200 MB, 4MB 3D karta
Doporučeno:	P II 400, 128 MB RAM, 32× CD, HDD 500 MB, 16MB 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D, Glide
Verdikt:	Další variace na téma *Dune II* se skvělou grafikou a dynamickou hratelností.

Hratelnost
Grafika
Zvuk
Obtížnost

Osmdesát

Thandor asi udělá radost především těm akčněji založeným příznivcům žánru. Pokud se vám zdá *Earth 2150* sice úchvatná, ale přece jen zbytečně překombinovaná, a jestli vás při hraní nejvíc rajcuje ten moment, když se padesátka vašich těžkých tanků zakousne do nepřátelské základny, pak jste tady správně. Ovládání je poměrně intuitivní a pohodové (zvlášť seskupování jednotek), i když na drobné detaily typu „zrušení stavby tanku = Ctrl + levé myšítko" jsem si musel chvilku zvykat. Zvelebování základny probíhá klasickým stylem *C&C*, tedy budovu (resp. budovy) nejdřív zaplatíte, vyrobíte a teprve potom postavíte. Výzkum, stejně jako upgrade (ve stylu *Warcraft 2*) je příjemně logický a přehledný, vylepšovat lze snad všechno – od dostřelu raketometů až po efektivnost těžby surovin. Dohromady pak můžete vyrábět až 64 typů pozemních, vzdušných a námořních jednotek. Á propos, penízky pro výživu vašeho nenasytného válečného stroje obstarává těžba suroviny zvané xenite, pro provoz elektráren a vozidel zase potřebujete tritium. Jako pozitivní ulehčení práce hodnotím ten fakt, že se nemusíte starat o žádné harvestery a ochranu jejich tras – stačí najít ložisko, postavit na něm důl, a už to frčí. Autoři si vůbec dali dost práce s tím, aby vás pokud možno nic neštvalo a nezdržovalo (kromě nepřátelských jednotek, samozřejmě). Stavby (stejně jako vozidla) se samy opravují, produkci i výzkum můžete naplánovat dopředu i bez peněz, jednotky se snaží samy bránit základnu i bez vašeho rozkazu atd., atd. Pokud jde o umělou inteligenci, nelze mít výraznějších námitek. Počítačový sok se učí z vlastních chyb, útočí v místě nejslabší obrany, snaží se vylákat vaše obranné svazy od základny, aby ji pak mohl z boku napadnou apod. A nakonec (tohoto odstavce), jako balzám na netrpělivé dušičky akcechtivých stratégů slouží tak toužebně očekávaná možnost přímo při hře až 5× urychlit čas. Co chcete víc?

Mňo, vzhledem k tomu, že už se pomalu a jistě blíží jako pohled našeho šéfredaktora ostrý okraj již druhé, a tudíž poslední stránky určené pro mé dnešní literární extempore, je třeba celou záležitost promptně uzavřít. Tak tedy už jen několik pozapomenutých skutečností.

Náplň singleplayer hry se skládá z 19 tradičně navržených misí, které jsou řadou technicky nepříliš poutavých filmečků spoutány do nelineární (to znamená, že při opakovaném hraní vás čeká několik nových zážitků) kampaně, pojednávající o boji znovuvzkříšených zbytků aliance Ares proti neznámým, ve jménu poražených Golrathiů přicházejícím agresorům. Kromě toho je připraveno několik kampaní pro dva hráče, hromádka samostatně upotřebitelných misí a samozřejmě podpora pro multiplayer (max. 8 hráčů), kterému se lze oddat i pomocí internetu. Nové mise, jež autoři slibují pravidelně dodávat, si můžete stáhnout na *www.thandor.com*.

Jediné, co by se snad *Thandoru* dalo vytknout, je nepříliš atraktivní a unylá hudba (ale ozvučení je jinak kvalitní dost) a celkově trochu amatérská prezentace. Co naplat, profesionálně zmáknuté filmečky (až už hrané nebo renderované), bombastická hudba a strhující příběh jsou prostě luxusní artikl a za ten se tvrdě platí. Penězi. A když ty v rozpočtu chybějí, někde se to holt projevit musí.

Thandor ale rozhodně stojí za zamyšlení. Jestli vás vytáčí šéfova imbecilita a potřebujete svůj vztek utopit v žáru bitvy, jděte do toho! Pokud si chcete svá dětská traumata vykompenzovat smrtí stovek virtuálních lidiček, jděte do toho! Když vás přepadla nuda, a vy ji toužíte udusat kakofonií smrtících explozí, jděte do toho! Ale jestli právě řešíte, co že je ta kouřící, hnědá a lákavě vonící hromádka, co vám kdosi zanechal na chodníku, jděte raději od toho...

Tomáš Zajpt
00G0468



SUDDEN STRIKE



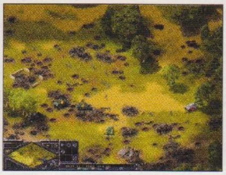
Občas se stane, že se na trhu objeví hra, která – ač se to na první pohled nemusí zdát – boří doposud pevně stanovené hranice svého žánru. Právě takového příjemného překvapení se dočkáte u nenápadné realtimové strategie *Sudden Strike*.

Strategické hry se odedávna dělily na dvě celkem vyhraněné skupiny. Jednu stranu barikády okupovali skalní wargameři vyžívající se v tahových soubojích co možná nejvěrněji zpracovaných armád (dopisy naštvaných hráčů, kteří si stěžují na to, že má tank o dva náboje více než ve skutečnosti, patří k nočním můrám všech autorů tahových strategií), zatímco se za valem s ostnatými dráty střeženým bdělou Táňou soustředily miliony nadšenců zuřivě klikajících ve snaze natěžit co nejvíc surovin, vyrobit co nejvíc budov a jednotek, které se pak změní v hromadu doutnajícího šrotu při zoufalém pokusu prorazit skrze hustou síť raketových věží.

Sudden Strike těží z osvědčeného námětu evropského bojiště druhé světové války. Chybět nebude žádná ze znesvářených stran (po dlouhé době si někdo uvědomil, že za Spojence bojovali kromě Američanů a Britů i Francouzi) spolu se všemi charakteristickými jednotkami. Na ruské straně se tedy objeví „klasika" v podobě dvou variant T-34, těžkých tanků KV i IS a kaťuší, Němci pošlou do boje všechny verze panzerů (včetně bestiálního Sturmtigera), zatímco spojenci vyrukují s relativně slabými tanky podporovanými masivní leteckou silou. K tomu všemu je nutné připočíst mračna pěchotních jednotek všeho druhu, nějaké ty dělostřelce (nebojte se, o acht-acht nepřijdete), zásobovače, ambulance, parašutisty, džípy a v neposlední řadě ženijní složky.











Druhá světová v reálném čase? Proč ne...

Vůbec poprvé jsem přišel do kontaktu se *Sudden Strike* na letošní výstavě E3, kde jej předváděli lidé z CDV v zapadlém stánku kdesi v útrobách Kentia Hall, daleko od vřavy expozic Electronic Arts, Eidosu či Nintenda. Zaujalo mne zejména sebevědomé tvrzení jednoho z tvůrců, který neustále opakoval, že *Sudden Strike* nebude klasická realtimová strategie – spíš něco jako *Steel Pantheři* v kabátu *Red Alertu*. Skončilo jaro, přešlo i léto a nyní, na prahu zimy, se můžeme přesvědčit, nakolik bylo ono odvážné tvrzení pravdivé.

Sudden Strike nezatěžuje hráče ekonomickým modelem či nutností vyrábět nové jednotky. Do každé mise vstoupíte s předem určeným počtem vojáků a maximálně můžete doufat, že vám během hry dorazí posily. Proto je nutné o klíčové jednotky co možná nejlépe pečovat (zničení těžkého tanku či dělostřeleckého stanoviště na začátku mise znamená skoro pokaždé drtivou porážku). Bojová hodnota opravárenských náklaďáků či ambulancí je nevyčíslitelná – bez nich to prostě nejde.



Jednotlivé mise sice kopírují události z druhé světové války, ale až na světlé výjimky (vylodění v Normandii, Stalingrad) si neberou za předlohu skutečné operace. Každá bitva tak představuje jenom charakteristické střetnutí pro tu kterou dobu – během vpádu německých jednotek do Ruska se tak budete snažit zastavit postup jednotky parašutistů ve vašem týlu, bránit přechod přes smyšlenou řeku či rozdrtit útočící klín německých tanků. Občas sice povědomě vycítíte podobnost s nějakou skutečnou operací (například při útoku proti odpalovacím rampám V-2), ale jinak si mise udržují svou anonymitu – spíš než na slavné události plnící titulní strany novin se tvůrci soustředili na „každodenní boje", které se s malými obměnami odehrávaly po celé délce fronty. Nekoná se ani žádné překrucování skutečnosti – kampaně nejsou dynamicky generované a skládají se z pevného počtu předem připravených misí. Pokud nesplníte úkol, musíte si celý boj zopakovat.





Jatka, s. r. o.

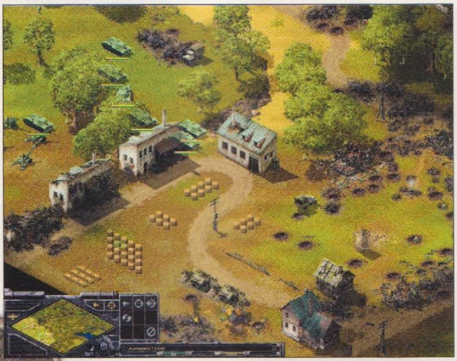
Množství jednotek, kterými v misích disponujete, je ohromující. Nezřídka se stane, že začínáte s třiceti těžkými tanky, dvaceti děly všeho druhu, dvěma bateriemi kaťuší a dvěma sty vojáky napěchovanými v dvacítce náklaďáků. Už jenom konsolidace takovéhle obrovské síly dá zabrat i ostříleným veteránům strategických her – tanky je nutné seřadit z transportní do útočné formace, připravit přesunuté inženýrské a logistické zázemí, zapřáhnout děla za nákladní automobily pro rychlejší transport a v neposlední řadě také vyslat průzkumné a ženijní jednotky, aby ohledaly oblast útoku.

Když už jsme nakousli dělostřelectvo, měli bychom si o něm říci něco více. *Sudden Strike* totiž používá systém podobný tomu v dnes již legendárním *Z* – děla,

Mohlo by se zdát, že při přítomnosti několika set jednotek nebude žádným problém vyhrát každou misi – opak je však pravdou. Životnost jednotek vesměs odpovídá reálné válce (jen pro ilustraci – tank v první linii vydrží mezi 30 a 90 sekundami), a tak není divu, že se početní stavy vaší armády budou redukovat mírou drastickou. Stačí, aby nad seskupením nekrytých vojáků zakroužilo nepřátelské špionážní letadlo, které během několika sekund vystřídají bombardéry, a již se na bojišti válí padesátka mrtvol. Potkají-li se dvě početná pěchotní družstva podporovaná minomety, je oboustranná zkáza otázkou několika desítek sekund. Na konci mise tak budete ještě rádi, když vám zbude hrstka pěchoty, dvě poškozená děla a nějaký ten imobilizovaný tank.







minomety a těžké kulomety jsou nezávislé na své obsluze, takže není problém za pomocí sniperů „vystřílet" protivníkovy vojáky z dělostřeleckého stanoviště (hlavně nepoužívat těžké zbraně či granáty, které by zničily i dělo samotné) a zabrat jej pro sebe. Obzvláště ničivá je pak kombinace výsadku parašutistů poblíž minometné baterie v nepřátelském týlu – než stačí protivník připravit své síly k útoku, začne na něj dopadat sprcha vysoce výbušných projektilů. Hra navíc dokáže rozlišit počet vojáků, kteří děla obsluhují, což má značný vliv na efektivitu zbraně – pokud je za lafetou jenom jeden vojín, střílí opravdu pomalu a s kanónem nepohne ani o píď.

Bomby, bedny, paragáni

Vliv letectva na úspěch mise je ve většině případů rozhodující. Podle charakteru vašeho úkolu dostanete k dispozici kombinaci čtyřech druhů vzdušné podpory – leteckého průzkumu, bombardování, parašutistů a vzdušného zásobování. Načasování doby a místa útoku je však kritické – nestihnete-li včas dorazit k výsadku v týlu nepřítele, čeká vás potupná prohra ve stylu operace Market Garden, naopak jeden dobře mířený útok desítky bombardérů dovede udělat z útočícího tankového svazu zdroj levné odpadní oceli. U průzkumných letadel oceníte možnost zadávání waypointů a snadné navádění stroje mezi nimi.

www.suddenstrike.com – oficiální stránky hry se spoustou dalších informací
www.cdv.de – stránky vydavatele CDV s odkazy na jiné zajímavé hry













Demo na CD

Demoverzi *Sudden Strike* naleznete na prvním CD minulého čísla GameStaru (24/2000).

Ač se to z počátku nemusí zdát, letecké zásobování má obrovskou bojovou hodnotu. Každá jednotka má omezené množství střeliva, takže je nutné čas od času přijet s nákladním vozem a doplnit stavy. Problém ovšem nastává ve chvíli, kdy dojde střelivo v náklaďáku – pak s ním musíte zajet k nejbližší bedně s municí, kde posádka vyskáče a přeloží bednu na korbu. Častokrát se ale stane, že cesta k bednám na druhém konci mapy zabere několik minut, během kterých dojdou tankům či dělům náboje, takže si s nimi protivník udělá, co chce. Věřte mi, že za podobné situace se přílet dopravních letadel a následná sprška bedýnek na padácích rovná pocitu, který zažívají Somálci jednou za pět let při příchodu deště.



Průzkum, průzkum a ještě jednou průzkum

Umělá inteligence protivníka hraje u moderních strategií klíčovou roli. Dovolím si však odvážné tvrzení, že právě *Sudden Strike* má nejlepší model umělé inteligence ze všech realtimových strategií. Ještě nikdy se mi totiž během několikerého hraní jedné a té samé mise nestalo, že by protivník použil pokaždé natolik odlišnou taktiku. Jakmile jeho průzkumné oddíly zjistily slabou obranu jednoho z mostů, okamžitě přesunul většinu svých jednotek daným směrem a navíc výsadkem parašutistů zdržel mou snahu o operativní přeskupení. Po restartu mise jsem věnoval největší pozornost právě obraně mostů, za což jsem byl „odměněn" útokem bombardérů na postavení pěchoty a následným vzdušným výsadkem přímo k dělům, která již neměl kdo bránit. Vrcholem však byl klamný útok nepřátelských parašutistů na jedné straně mapy, zatímco ženisté v tichosti postavili pontonový most, přes který proudily tanky přímo do týlu mé obrany.

Dostřel většiny jednotek je mnohem větší než jejich dohled. Klíčem k úspěchu každé mise je tedy dokonale zvládnutý průzkum. Častokrát se stanete svědkem blamáže, kdy sniper schovaný na zalesněné skále diriguje baterii kaťuší za kopcem, popřípadě řídí palbu několika těžkých tanků. Na rozdíl od podobných her totiž nevíte, kdo na vás střílí, takže dovedete jenom odhadnout přibližný směr, ze kterého útok přichází. Bez obezřetného postupu a dokonalého přehledu o situaci před vámi nemáte v *Sudden Strike* šanci.

Ohořelé ruiny

Podle screenshotů již tušíte, že půjde o čistě 2D záležitost. O výhodách či nevýhodách tohoto typu zobrazení se vedlo již nespočet debat, ale právě *Sudden Strike* dokazuje, že dvourozměrný engine dovede mnohdy stejné věci jako jeho sofistikovanější 3D bratříček. Všechny objekty na bojišti jsou plně funkční – každý dům či bunkr má jiné vlastnosti, jinak se pod palbou rozpadá a dokonce z něj schovaní vojáci střílejí na každou stranu jinak efektivně. Kopce „fungují" jako opravdové kopce se všemi vlivy na viditelnost a balistiku (vyvýšené postavení představuje obrovskou výhodu), kamenný

Sudden Strike

Výrobce:	Fireglow
Vydavatel:	CDV
Minimum:	P 200, 32 MB RAM, 4× CD, HDD 310 MB
Doporučeno:	P II 400, 64 MB RAM, 24× CD, HDD 310 MB
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	ne
Verdikt:	Skvělá realtimová strategie pro hardcore hráče. Něco takového tu ještě nebylo.

Hratelnost

Grafika

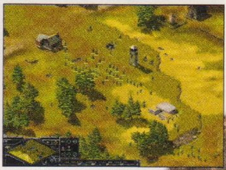
Zvuk

Obtížnost

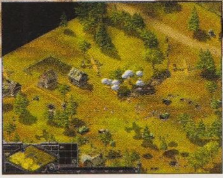
Devadesát











most je odolnější než dřevěná lávka, pěchota schovaná v lese se bez těžkých děl ničí jen s obtížemi a miny se na silnici hledají o poznání lépe než v hluboké oranici. Grafický engine je plynulý a ani boj několika stovek jednotek (se všemi výbuchy, řevem vojáků a štěkotem zbraní) jej na doporučené konfiguraci nezpomalí.

Pochvalu, ale také drobnou výtku si zaslouží ovládání. Zdá se nepochopitelné, že dokonale zpracovaný systém pohybu větších skupinek jednotek, kterým lze velmi snadno zadat waypointy a několikanásobné cíle, ubíjí netradičně zvolené ovládání střelby pomocí pravého tlačítka myši. Než si na něj zvyknete, bude se vám dost často stávat, že jakmile dorazíte k postavení protivníka a přepnete se na střelbu, kliknete na zaměřovač levým myšítkem, čímž ztratíte označení skupiny – následuje okamžitá pauza, opětovný výběr původních jednotek a opakovaný útok. Po nějakých pěti hodinách hraní se však na zmíněnou anomálii dá zvyknout a naopak zkušenosti s ovládáním hry během pauzy přijdou při složitějších misích více než vhod.

Stejně jako u většiny ostatních strategických her i v *Sudden Strike* je přítomný velmi propracovaný multiplayer. Zde se může po síti utkat až dvanáct hráčů ve čtyřech týmech. Není sebemenší problém převádět jednotky mezi veliteli v rámci jednoho týmu, což citelně zlepšuje hratelnost. Škoda jen poněkud zmateného systému získávání posil pomocí Zeppelinů, které je nutné nejprve „zajmout". Pokud navíc neovládáte ani jednu vzducholoď, spustí se odpočítávání, na jehož konci misi automaticky prohrajete.

Resumé

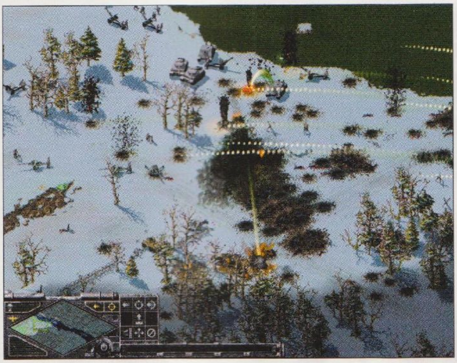
Sudden Strike opravdu boří hranice žánru realtimových strategií. Ještě nikdy tu nebyla natolik takticky vyspělá hra, u které by bylo nutné v reálném čase promýšlet postup mnoha desítek jednotek do těch nejmenších detailů. Své příznivce si najde hlavně mezi skalními fanoušky vojenských manévrů, ale díky skvělé (a přesto výpočetně nenáročné) grafice a jednoduchému ovládání jí přijdou na chuť i pravověrní zastánci série *Command&Conquer*. Škoda drobných nedostatků v ovládání a překombinovaného multiplayeru – hodnocení mohlo být klidně ještě o stupínek lepší. Jenom nezapomeňte zlaté pravidlo – co oči průzkumníkovy nevidí, na to tankistův kanón nepálí.

Lukáš Codr

00G0469

Zničit se dá všechno

Častým neduhem 2D strategií bývá nedostatečná interakce jednotek s okolními objekty. Vývojáři z CDV nás však přesvědčili o tom, že lze udělat realistickou krajinu i bez použití 3D. Destrukce budov je zejména ve srovnání s *Red Alertem 2* ohromující. Mimochodem – věřili byste, že takovou zkázu dovedou udělat čtyři (vlastní) jednotky kaťuší a tři nepřátelské bombardéry?





Předtím



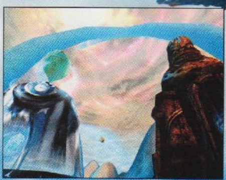


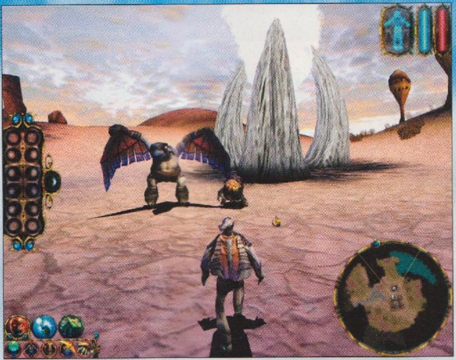
Potom

Sacrifice









Počítačové hry se v posledních letech staly jasným synonymem komerce a jen málokdo je ochoten připustit, že některé projekty mohou mít nejen ambice obchodní, ale (a i mně se do toho slova příliš nechce) i umělecké. Zatímco komerční praktiky na náš mozek útočí přímou ztečí a vtloukají do našich hemisfér stále stejný, leč přesto účinný rytmus, umění na to jde jinak. Rafinovaně a nenápadně zašumí některou z melodií, kterou vlastně už dávno známe, nevíme odkud a proč, ale je součástí našeho já, a nesejde na tom, že jsme na ni naposledy tančili okolo ohně v době kamenné.

A *Sacrifice* je právě takovou hrou, která vychytrale popisuje něco, co vlastně všichni známe, krajinu povědomou a známou nejen lysohlávkovým cestovatelům, ale i všem lidským bytostem bez rozdílu. Mnohokrát, když budete se svým kouzelníkem brouzdat jednotlivými ostrovy, budete mít pocit, že už jste tu někdy byli.

Prostě existuje-li nějaký svět, jehož je ten náš jen malou součástí, pak by mohl docela dobře vypadat tak, jako ten ze *Sacrifice*. Donekonečna se táhnoucí krajina čpící rozkladem a smrtí, křišťálově průzračné scenérie, kde místo stromů rostou diamantové drúzy, zemitý a úrodný svět plný lesů a květin, to vše uvidíte ve strhujícím provedení, kdy se vám nejednou stane, že zapomenete na hru, a budete jen němě zírat na tu dokonalost a krásu.

Do světa *Sacrifice* jste přibyl coby kouzelník ze světa, který právě propadl zkáze (jistě vaším nemalým přičiněním) a hledáte zde domov a klid. Domova se vám snad dostane, ale klidu rozhodně ne. Setkáte se s pěti mocnými bohy: Persephonou, bohyní života, Jamesem, bohem země, Stratosem, bohem povětří, Pyrem, bohem ohně, a Charnelem, bohem smrti. Bohové spolu neustále soupeří, a protože jsou jejich síly vyrovnané, udržují celý svět v rovnováze. Alespoň tak tomu bylo dosud. Teď jste se totiž zjevil vy a bohové projevují o vaše služby nevšední zájem.

Přestože *Sacrifice* nebylo zcela snadné zařadit do určitého žánru, přikláníme se k tomu, mluvit o ní jako o realtimové strategii s tím, že obsahuje mnoho prvků z klasických akčních her. Hra je rozdělena do několika misí (celkem jich je okolo padesátky), mezi kterými vždy stanete před všemi bohy a je na vás, kterého z nich vyslyšíte a vydáte se plnit jeho úkol. Ten vás za vaši loajalitu odmění nejen dalším kouzlem, ale i další jednotkou, respektive příšerkou, kterou můžete používat v následujících bojích. Volba mise jednak určuje vaše další schopnosti a jednotky, ale také ovlivňuje celý příběh hry, který se točí okolo tajemného zrádce, jenž se chystá zničit celý tento magický svět. Jednotlivá rozhodnutí jsou opravdu důležitá, protože skutečně ovlivňují další děj, někdy se vám dokonce stane, že i v průběhu mise musíte učinit rozhodnutí, které děj opět zaměří určitým směrem, nebo třeba že některého boha budete zanedbávat tak, že na vás zanevře docela.

Každá správná realtimová strategie má surovinové zdroje, v případě *Sacrifice* jsou jimi mana a duše. Mana slouží k vyvolávání všech kouzel, která jsou rozdělena do třech kategorií. V první jsou kouzla klasická, jako léčení, štít či útočný blesk, ty budete používat především v boji. Druhou kategorií jsou kouzla vyvolávací, kde můžete vyvolávat jednotlivé jednotky, které fanaticky plní vaše příkazy.

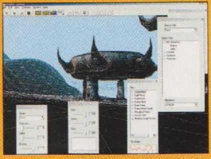


Poslední kategorií jsou kouzla speciální, která slouží například ke konvertování nepřátelských duší, postavení manalithu či znesvěcení oltáře nepřítele.

Sesílání kouzel je omezeno množstvím vaší many, která se po seslání kouzla opět dobíjí na původní úroveň. Manu můžete dobíjet několika způsoby. První možností je oltář, druhou pak je

EDITOR

Shiny na nás byli tak hodní, že ke hře dokkonce přidali i editor Scapex, pomocí kterého si můžete vytvářet vlastní scénáře. Práce s ním je poměrně jednoduchá a intuitivní, nicméně i přesto doporučuji nejprve mírné úpravy už stávajících scénářů, než se pustíte do nějakých větších akcí.





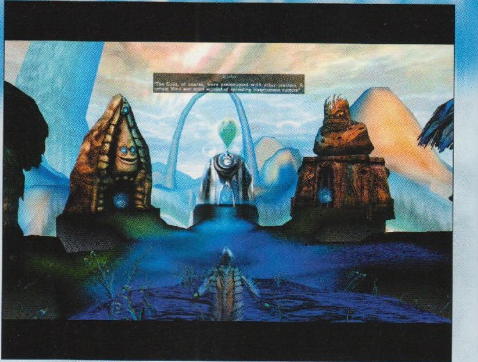




www.sacrifice.net – oficiální stránka hry
www.shiny-news.com – ne zcela úžasně aktualizované novinky ze Shiny
www.shiny.com – oficiální stránky Shiny







postavení takzvaného manalithu v místě, kde ze země vyvěrá mana, a třetí je vyvolání manahoarů, speciálních jednotek, které, jsou-li vám nablízku, zprostředkovávají energetický tok many z manalithu k vám. Čím více jich máte, tím rychleji se mana dobíjí, když vám je povraždí, upalujte rychle k manalithu nebo, pokud to jde, si ihned vyvolejte nové.

Druhou „surovinou" jsou duše, které potřebujete, když chcete vyvolávat některou z jednotek. Základní jednotky mají po jedné duši, silnější mají duší více. Duše získáváte buď ze svých vlastních padlých jednotek, nebo můžete konvertovat duše mrtvých nepřátelských jednotek. Po seslání konvertovacího kouzla se objeví chlapík, který nepřátelskou duši odtáhne k vašemu oltáři, kde se z ní po provedení magického rituálu stane duše vaše. Tento způsob je prakticky jedinou možností, jak rozšiřovat počty vaší armády, a s tím je spojen jeden problém. Pokud jste v konvertování úspěšní, tak získáváte svoje jednotky na úkor jednotek nepřátelských, tedy vaše počty rostou, zatímco nepřítel ztrácí. To je princip podobný jako při pití staré Janxovky a vyplývá z něj, že je poměrně obtížné změnit vývoj bitvy, pokud už se vítězství začalo přiklánět na určitou stranu.

Jednotky můžeme rozdělit do čtyřech základních kategorií. První skupinu tvoří klasické „melee" jednotky, které útočí v přímém kontaktu s nepřítelem (například frostwolf), druhou skupinou jsou jednotky útočící na dálku, a to jak na střední vzdálenost (například lukostřelecké sylphy), tak na dlouhou (dělostřelecký neocryl), třetí skupinou jsou letecké jednotky útočící ze vzduchu (brainiac) a poslední čtvrtou jsou speciální jednotky, jako například scarabeus, který má schopnost léčit ostatní raněné jednotky.

Ostatně speciální schopnosti má i mnoho jiných jednotek, například druid si může zapnout ochranný štít, sylpha se může učinit neviditelnou, a podobně. Při používání těchto speciálních vlastností buďte opatrní, spotřebovávají totiž manu, zatímco běžný útok je zcela zdarma.

Cílem většiny misí je zničit nepřátelského kouzelníka. Záměrně píši „zničit", nikoli „zabít", protože prosté zabití zde nestačí. Po smrti váš kouzelník pouze přejde do éterického stavu, ve kterém se sice může prohánět krajinou, ale nemůže sesílat žádná kouzla, dokud se mu opět neobnoví potřebné množství many, aby znovu nabyl své fyzické podoby. Jedinou možností, jak opravdu nepřítele zničit, je znesvětit jeho oltář, což lze sesláním speciálního kouzla na některou z vašich jednotek, která pak začne u oltáře vašeho protivníka provádět rituál, který mu přímo ubírá energii, a jestliže se podaří celý, kouzelník nenávratně hyne. Není to tak jednoduché, protože jednotky jsou během rituálu velmi slabé a po pár zásazích zanechají blasfémie a prchají do bezpečí.

Při ovládání jednotek je důležité mít na paměti, kterou jednotku je dobré nasadit proti kterému nepříteli. Na letecké jednotky platí jednotky středního dosahu (sylphy), na jednotky středního dosahu jednotky kontaktní, a tak dále. Zcela nezbytné je jednotky sdružovat do skupin, kterým pak lze přiřadit jednotlivé číselné klávesy a nezapomínat také na určení správné formace. Kruhovou formaci použijeme v případě, že náš kouzelník je na tom bledě a potřebujeme ho eskortovat do bezpečí, skirmish a phalanx možná vypadá na první pohled stejně, ale je zapotřebí si uvědomit, že skirmish je útočná formace, tedy budou-li jednotky v módu stráženi kouzelníka, půjdou PŘED vámi, kdežto phalanx je obranná formace, kdy jednotky jdou naopak ZA vámi (vhodné například pro manahoary).

Celkově lze říci, že jednotlivé jednotky i celé skupiny se ovládají poměrně snadno, jediné, co mě trochu mátlo, bylo, že pro určování cílů kouzel se používá levé myšítko, zatímco pro určení cíle jednotky pravé. Složitější příkazy zadáváte vyvoláním takzvaného X menu, které se zjeví, budete-li chvíli držet pravé myšítko. Ne až tak veselé je to s ovládáním vašeho wizarda. Mouselook funguje trochu nevypočitatelně a velmi citelně zde chybí strafování do stran, vzpomeňte si na mne, až budete kličkovat při kobercovém náletu brainaců!

Zajímavé je, že Shiny svoji hru často přirovnávají ke *Quake III Areně*, zejména proto, že i v *Sacrifice* by singleplayer mód měl být jen jakousi rozcvičkou před multiplayerovými masakry, kterých se můžete účastnit prostřednictvím internetu. Přestože

Sacrifice

Výrobce:	Shiny Entertainment
Vydavatel:	Interplay
Minimum:	P II 300, 64 MB RAM, 4× CD, HDD 650 MB, 8MB 3D karta
Doporučeno:	P II 450, 128 MB RAM, 4× CD, HDD 650 MB, 16MB 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Inovativní, graficky úchvatné, ale trochu zmatené.

Hratelnost

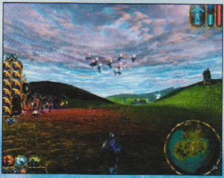
Grafika

Zvuk

Obtížnost

Osmdesát













hra obsahuje i různé další módy, kde o vítězství rozhoduje počet zabitých nepřátel či počet sesbíraných duší, asi nejhranější zůstane mód základní, kdy musíte zneškodnit všechny své protihráče. Vše ale bude záviset na tom, jak moc si hráči *Sacrifice* oblíbí, a zda tak na internetu naleznete dostatečné množství kvalitních soupeřů.

Co se technického zpracování týče, asi se neobejdeme bez superlativů jako nejhezčí, nejpropracovanější či graficky nejdokonalejší. Hra podporuje všechny moderní vymoženosti jako triple buffering, multitextury nebo T&L, animace všech postaviček jsou úžasné a působí skvělým a velmi realistickým dojmem. Totéž platí i o zvuku, který pochopitelně podporuje i 3D sound, jenž opět posouvá váš zážitek k hranici božské dokonalosti.

Co se rychlosti týče, tak na mém Intelu P III/800 s GeForce 1 SDR vše běhalo velmi svižně při rozlišení 800 × 600 ve 32 bitech, vřele doporučuji hru hrát pouze v true-coloru, protože 16bit není podporován a v 8bitu byste přišli o všechnu tu pestrou nádheru při barvami hýřících masakrech, kde každá jednotka používá zbraně se zcela jiným grafickým efektem a jak se tak vše spolu proplétá a prolíná, dostává obrazovka vzezření psychedelické vize, podobné těm, které se zjevovaly Lukášovi Erbenovi ve chvílích, kdy si jeho nová dieta vybírala nemilosrdnou daň (jen je tam méně buřtů s cibulí).

Přestože hra samosebou podporuje takové efekty, jako je mlha, nemusí je trapně používat k tomu, aby se viditelnost zmenšila na únosné minimum, které už algoritmus dokáže upočítat, v *Sacrifice* totiž kteroukoli postavičku můžete poslat přes půl mapy a v klidu sledovat, kterak mizí a opět se objevuje za kopci na obzoru. Dohlednost je opravdu úžasná a v mnohém pomáhá v orientaci a navigaci vašich jednotek.

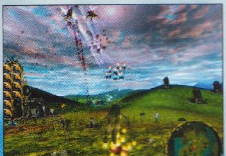
Bohužel zatímco v *Battlezoně*, která byla svým způsobem podobnou hrou, autoři měli při designu misí na paměti, že musíte mít o vašich jednotkách stále dobrý přehled, tak designéři *Sacrifice* se naprosto utrhli ze řetězu a vše do značné míry podřídili především vizuální stránce. Proto se vám snadno stane, že se vám někdo zaběhne za kopec či terénní vlnu a jediné, co pak zbývá, je pozorně sledovat malou mapku, která vám pohyb vašich jednotek monitoruje.

Ano, nepřehlednost je jedinou, ale bohužel ne právě nejmenší vadou na kráse této hry. Daným způsobem zobrazení budete mít o vašem bojišti velmi špatný přehled a mnohokrát prohrajete jen proto, že prostě nebudete schopni přesně rozdistribuovat vaše jednotky tam, kde je jich právě zapotřebí. Nebo na to nebudete mít dostatek času, *Sacrifice* je totiž pěkně svižná záležitost, vaše hbité prstíky budou neméně tak důležité jako taktika a strategie.

Shiny si od tohoto projektu slibují velmi mnoho, nicméně přesto, že hra obsahuje skvělé nápady a po vizuální stránce je naprosto dokonalá, tak zůstávám trochu rezervovaný stran toho, kolik hráčů ocení mix realtimové strategie s akční řežbou. Ono se o tom hezky mluví, ale při hraní už to tak jednoznačné není. Nicméně i přes tyto vady na kráse je *Sacrifice* skvělou hrou, která nejen oplývá řadou neotřelých myšlenek a nápadů, ale jasně ukazuje, že místo stále stále stejných mutací komerčních shitů se někdy může vyplatit i zřetelně větší dávka invence a odvahy. A to je dobře.

Karel Papík

00G0470





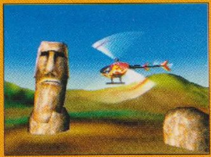
Cesta Davida Perryho











První Perryhou hrou byly *Teenage Mutant Ninja Turtle*, ale opravdový úspěch slavil až jeho druhý titul *Aladin*, jehož tržby dosáhly neuvěřitelných 100 000 000 dolarů, což Perrymu umožnilo založit vlastní nezávislé studio Shiny Entertainment.

Už první titul, nad kterým si tehdy ještě neznámí Shiny plácli s nikým menším než s herním gigantem Sega, se jim jaksepatří vydařil – *Earthworm Jim* byl tak úspěšný, že se dočkal nejen pokračování *Earthworm Jim 2* (a *Earthworm Jim Special Edition*), ale koncem roku 1994 vyšlo první číslo earthwormovského komiksu (originál Marvel) a superčerv se dokonce provrtal i do televize.

Pak se Shiny odhodlali k dalšímu odvážnému kroku a zkusili své štěstí na velmi nekompromisním, leč úspěšným přejícím, trhu PC her. Naštěstí pro ně nepřišli s ničím menším, než s dnes již legendárním *MDK*, které dokázalo prodat úctyhodných 500 000 kopií, takže se penízky opět jen sypaly. Přestože *MDK* bylo velmi úspěšné, Shiny se na čas vrátili ke konzolím, a tak světlo světa spatřil *Wild 9* (Shiny dokonce zpracovali trochu do anime střiženou verzi pro japonský trh s názvem *Wildroid9*) a *Stunt Copter* – jakýsi simulátor RC modýlku vrtulníku, na kterém bylo zajímavé snad jen to, že byl první hrou, která podporovala Sony Dual-Analog joypad.

Návrat na trh PC her oslavili Shiny úděsně úchylnou záležitostí *Messiah*, která opět ukázala, že cesty Shiny se neubírají po prošlapaných chodníčcích dokola omílaného stereotypu (kde se šourají třeba herní designéři z Westwoodu), ale že je to již firma dostatečně silná, aby sama určovala budoucí herní standardy.





Starship Troopers

Kdysi dávno pradávno napsána byla kniha. Dobrá kniha celkem. Před několika málo lety byl natočen film. Dobrý celkem. Stalo se to, co se dalo čekat, na pulty prodejen se dostává hra. Podle knihy i filmu.

Schválně se zamyslete nad tím, kolik her vzniklo na motivy filmů (či knih) a kolik z nich bylo dobrých. Málo, co? Zajímavé je, že pokud už hra dobrá byla, nevyužívala obvykle námětů svých předloh bezvýhradně – většinou jen převzala prostředí či hlavní postavy (viz třeba hromady kvalitních kousků ze světa Star Treku či Hvězdných válek). *Starship Troopers* jsou jedním z mála případů, kdy se i úplná inspirace originálem podařila, hra totiž z knihy i filmu přímo vychází, a přesto je dobrá, ba co dím, skvělá.

Starship Troopers (či chcete-li, Hvězdná pěchota) je poměrně kultovní sci-fi Roberta Heinleina a zjednodušeně řečeno popisuje válku lidstva s brouky. Ne, zapomeňte na insekticidy a mucholapky, tenhle hmyz přichází z jiné planety, a jak už to u emzáků bývá, je... kapku větší. Knihou motivovaný film Paula Verhoevena z roku 1997 se stal velkým hitem, a i když šťouralové tvrdí, že to bylo jen zásluhou úžasných vizuálních efektů, mně se docela líbil. Už tehdy bylo jasné, že počítačová verze na sebe nemůže nechat dlouho čekat. Nenechala.





Je třeba hned na začátek prozradit jedno – hra nemá příliš výrazný děj, nezabývá se filozofií polofašistické polototalitní společnosti budoucnosti, ze své předlohy si bere hlavně konflikt s brouky a jakási story tu slouží jen k propojení jinak dějově v podstatě nezávislých misí. Vtipné je, že se hra inspiruje knihou i filmem současně. Ač celkově tíhne spíš k prapůvodní předloze, z filmu vychází celá grafika, takže viděli-li jste jej, potkáte tu známé uniformy, známé zbraně a známé brouky.

Starship Troopers není obyčejná RTS, spíš by se o ní dalo mluvit jako o squad-based RPG strategii. Jestli nevíte, jakým jazykem jsem v poslední větě mluvil, hned vysvětlím. Nevelíte armádám, ale jednotlivcům. Jednotlivce sdružujete do malých skupinek a provádíte je misemi, čímž se vojáčkové v duchu RPG vyvíjejí a vylepšují. To všechno v reálném čase a ve 3D.

Když tak nad tím přemýšlím, zdaleka nejvíc to připomíná prastaré *UFO* (či *X-Com*), zbavené globální strategické části. Na začátku máte několik postav, s kterými postupně procházíte dějem – a ty, jak pořád zabíjejí brouky, se zlepšují, sbírají zkušenosti, stoupají v hodnostech. Lepší voják umí ovládat lepší zbraně, je schopen nosit lepší bojový oblek, prostě se pozvolna proměňuje z obyčejného pěšáka ve stroj na zabíjení.

Ač na příběh není kladen nějaký extrémní důraz, je tu – a zvláštní potěšení z něj budou mít hlavně fanoušci filmu. Všechno začíná invazí na broučí planetu Klendathu (a stejně rychlým ústupem, jako ve filmové předloze), podíváme se i na zmasakrovanou výletní planetu, na pár dalších známých míst – a všechno vyvrcholí v šesté misi zajetím „mozku" vojínem Zimem v podzemních tunelech. Film přitom přímo neprožíváte, zastáváte roli poručíka jiné jednotky a s předlohou se spíš míjíte – prožíváte to, o čem se ve filmu jen mluví, a naopak se doslechnete o tom, co se ve filmu odehrálo. Zajetím „mozku" film končí (nadšeným zvoláním „teď už určitě zvítězíme") a jistojistě vás příjemně překvapí, že hra teprve teď pořádně začíná. Chcete-li tedy vědět, co bylo dál a jak to všechno dopadlo, neváhejte a hrajte.

Herní systém je propracovaný do nejmenších detailů, a i když si neláme příliš hlavu se zažitými standardy, proniknete do něj celkem rychle. Před každou misí musíte sestavit a vyzbrojit tým čítající okolo patnácti vojáků, což je často









Oficiální stránky se povalují na adrese http://www.stta.com, na rozdíl od jiných oficiálních stránek se tu toho dozvíte celkem dost. Obzvlášť doporučuji sekci FAQ.

zábava na hezkých pár minut. Vojáci mají své jméno a svou tvář – a zůstávají s vámi po celou hru, dokud při plnění některého úkolu nepadnou. Stane-li se tak, opravdu je opláčete, protože během misí nejde sejvovat a protože sice máte značnou zásobu nováčků, ale ti budou ostříleného veterána nahrazovat jen stěží.

Hra je kompletně trojrozměrná a ovládání, ač trochu toporné, přináší po pochopení maximální komfort. Kamerou se můžete rozhlížet, kam chcete, jednoduše vybíráte vojáky i celé skupinky, používáte hromádku různých formací a vůbec se takticky bavíte. Postupně se naučíte, co na kterého brouka platí, a tak to používáte – bombardování z granátometů a škádlení raketami zdálky, atomové výbuchy na celá hnízda, soustředěná palba ze všech zbraní, dostane-li se potvora moc blízko atd.

O RPG prvcích jsem se už zmiňoval, přesto by to chtělo ještě povídání doplnit o jeden detail – o bojové obleky. Bojové obleky jsou nejviditelnější částí knihy, která ve filmu chyběla a tady je. Základní uniformu nosí všichni vojíni, jak však pěšák projde několik bitev, je čas ho specializovat a narvat do obleku, který znásobí jeho um. Obleků jsou tři druhy – válečný maximalizuje vojákovy vražedné schopnosti, velitelský usnadňuje velení a umožňuje vytvořit silový štít a průzkumnický zase zlepšuje postřeh, rychlost a dostřel. Každý druh obleku je přístupný postupně ve třech zlepšujících se variantách, takže celou hru potkáváte něco nového. A to nemluvím o novějších a vylepšovatelných zbraních...

Starship Troopers

Výrobce:	Bluetongue
Vydavatel:	MicroProse
Minimum:	P II 233, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 70 MB, 3D karta
Doporučeno:	P II 400, 128 MB RAM, 8× CD, HDD 425 MB, 3D karta
Multiplayer:	ne
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Skvělá squad-based strategie ze zajímavého prostředí. Bez multiplayeru.

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Osmdesát

Na úplný konec jsem si nechal pár slov o zpracování. Grafika v podstatě nemá chybu – resp. na to, jak se to i na pomalejších strojích hýbe, vypadá skvěle. Zvuky jsou slabší, ale dá se to přežít, hudba doplňuje vaše skutky nevtíravě a atmosféricky.

Teď k chybám. Tou největší je absence multiplayeru – to už se dneska neodpouští, u strategií obzvlášť. Podivné ovládání (musíte se „přeškolit" ze standardů podobných her) vás určitě zaskočí, občasné trable s formacemi také, bodlo by nějaké info ke zbraním přímo ve hře. Až na ten multiplayer tedy nic fatálního.

Starship Troopers jasně skórují v jednom – v atmosféře. Díky skvělému technickému zpracování, schopné umělé inteligenci, nemožnosti ukládat pozici a dynamickým misím si vydechnete vždy až po splnění toho kterého úkolu. A to už tady dlouho nebylo.

Viktor Bocan

00G0471

TIPY & TRIKY

Ovládání ST vypadá na první pohled až překomplikovaně, ale jak mu porozumíte, nedáte na něj dopustit. Popovídejme si trochu o něm a přidejme pár rad ze života.

Default formace
Chcete-li, můžete si vytvořit vlastní formaci. Rozmístěte jednotky tak, jak chcete, pak zmáčkněte Alt + X, kde X je číslo skupiny. Stejně si můžete navolit i defaultní formaci, kterou skupina zaujme po přesunu nebo když zmáčknete její číslo dvakrát.

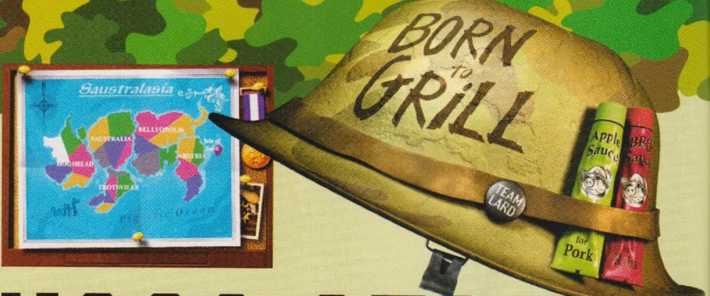
Inženýr a medik
Nepodceňujte je – díky medikovi a posléze inženýrovi je vaše jednotka takřka nesmrtelná (pokud ji nerozmetá jeden útok). Máte na ně klávesové zkratky, tak jich využívejte. Mezi bitvami se vždy doléčujte.

Skupiny
Skupiny se tvoří Alt + číslo, pro přidávání a ubírání z výběru slouží netradičně Ctrl. Defaultně jsou předvoleny 1–3 pro týmy a 4–6 pro podpůrné jednotky, ale nic vám nebrání i toto změnit. Vytvořte si pomocí další skupiny (7–9) klávesové zkratky pro raketometčíka, všechny raketometčíky či „nukleára".

Časový limit
Pokud časový limit neběží v pravém horním rohu, máte času neomezeně. Fakt – i když někdo volá urgentně o pomoc, v pohodě počká, až dorazíte. Tak postupujte opatrně.

Složení
Do každé skupiny se hodí alespoň jeden raketometčík, granátomet také nebude na škodu. Střelec nukleárních raket stačí většinou jeden. Granátometčíkům dejte i druhou zbraň – hodí se.

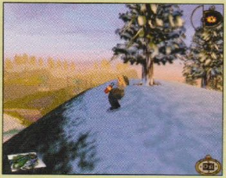
Brouci
Brouky, plivající kyselinu, odpalte z dálky raketou. Jak se objeví plamenometný tankobrouk, rozutečte se a palte do něj ze všech stran raketami a granáty (nebo na něj švihněte jednu atomovku). Létající potvoru lze sundat jedinou raketou.



HOGS OF WAR

Uzená krkovička, vepřová žebírka, ovar s křenem, šunka, jitrnice a jelita... v naší bezútěšné realitě má většina členů prasečího etnika svůj zcela specifický a již poměrně zažitý osud. Nikdo asi nečeká, že by je snad jednoho krásného ošklivého dne jejich neveselé životní poslání přestalo bavit a že by se milá prasátka chopila pušek, granátů a raketometů, a začala by se tím pádem pro změnu chovat trošku civilizovanějším (lidským) způsobem. Válčení je ohromně oblíbená a přitom velice lidská zábava, takže proč je nenechat se jednou taky trochu vyřádit?

Hned v úvodu si dovolím směle předpokládat, že snad každý game-pozitivní humanoid někdy v minulosti alespoň na nějaký čas propadl kouzlu veleúspěšných, veleoblíbených a návykově hratelných soubojů rozezlených, růžových a po zuby ozbrojených červíků. Ano, hra *Worms* prostě byla, je a ještě asi dlouho bude oblíbeným východiskem z dusné atmosféry domácích večírků, zachráncem dobré nálady pozdních alkoholických sedánků, je oblíbeným „naštvávadlem" pro příliš harmonické partnerské vztahy a také bývá vhodným prostředkem k uvolnění napjaté pracovní atmosféry. Existuje už na tolika herních platformách a samotný princip hry je tak jednoduchý (dva týmy brutálních červů, jeden každý ozbrojen bazukou, granáty, brokovnicí atd., jsou rozesety po zaminovaném bitevním poli; první hráč má vždy x sekund, aby jedním ze svých věrných slizounů způsobil protivníkovi co největší škodu, načež se o to samé pokouší ten druhý), že i ten nejotrlejší herní analfabet je záhy zcela pohlcen frenetickým vykonáváním lákavého vraždomatického dílka. Jaké uspokojení přináší každý doušek ze zurčivého pramene bezcitného vítězství, jak sladce chutná... Je sladší s každou další kapkou hořkosti, kanoucí do kalichu ultimátní porážky čekající na vašeho patetického a neschopného soka. Onen slastný pach vlastní výjimečnosti a božské dokonalosti voní tak opojně a tak lákavě... Škoda, že to vydrží maximálně do poloviny příštího souboje.

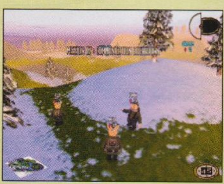




Ehm, pokud vám mysl snad začíná nahlodávat vlezlý červík nepochopení a domáháte-li se vysvětlení, proč že se, proboha, už od začátku tohoto obskurně dezinformačního pojednání tak obsáhle a zbytečně věnuji oprašování památky klasických *Wormsů*, pak tedy vězte, že to není jen kvůli mému nostalgickému vzpomínkovému potěšení, ale především z důvodu zcela evidentní „podobnosti" s iniciátorem této recenze, hrou *Hogs of War*. Rozhodně to nehodlám firmě Infogrames vyčítat, ostatně titul *Worms* také neváhal ze štědrých prsů plných neotřelé invence jiných her sát měrou více než vrchovatou, ale je prostě fakt, že onen základní herní princip, kombinující prvky tahové strategie a precizně načasované akce, je zcela totožný. Jen místo růžových červů máme růžová prasátka v uniformách, přehledný 2D pohled nahradilo sice méně přehledné, ale zase o to atraktivnější 3D zpracování, je tu občas nějaká ta nová zbraň a... to má být jako všechno?

Naštěstí nikoliv. Na rozdíl od *Wormsů*, jejichž úspěch stojí hlavně na konfrontaci bojovně naladěných lidských individualit, jsou *Hogs of War* záležitostí přece jenom více komplexní. Hlavní devizou totiž není očekávaný multiplayer (i když ten také vůbec není špatný), ale právě rozsáhlá singleplayer kampaň. V ní se pod vlajkou jednoho z pěti vepřových národů pouštíte do celosvětové války o poslední ložiska pomyjí na východě. Začínáte s bandou ubohých nováčků, které lze za – v žáru bitvy získané – bonusy postupně povyšovat/specializovat jako ženisty, špiony, mediky, snipery nebo kulometčíky. Povolání pochopitelně ovlivňuje výzbroj (sniper má sniperku), speciální schopnosti (ženista vidí minové pole), ale i energii a rychlost pohybu. Správně sladěný tým pěti tvrdých kanců je základem úspěchu – nepřátelských prasat je vždy přesila a skoro každá mise vyžaduje poně-







Oficiální stránky hry *Hogs of War* na vás čekají na adrese *http://www.hogsofwar.net.*



Hogs of War

Výrobce:	Infogrames
Vydavatel:	Infogrames
Minimum:	P II 266, 64 MB RAM, 4× CD, HDD 500 MB, 8MB 3D karta
Doporučeno:	AMD Duron 700, 128 MB RAM, 32× CD, HDD 600 MB, 32MB 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Pořádná porce prasečí taktiky, která příjemně pobaví i vegetariány.

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Sedmdesát pět

kud odlišnou taktiku. Mise naštěstí nepostrádají přísun nových nápadů (používání těžkých zbraní atd.), prostředí se často mění, a spolu s hladce stoupající křivkou obtížnosti se vám tak postarají a pár příjemně strávených večerů.

No, když se nad tím zamyslím, nevypadá to s *Hogs of War* nakonec vůbec špatně. Až na pár nepříjemných detailů spíš osobního rázu (chtělo by to nějakou odměnu na konci hry), ani nevím, co bych tomuhle kousku pohodového softwaru mohl vytknout. Grafika je dost slušná (i když je trochu vidět, že se stejně jako v případě *Metal Gear Solid* jedná o konverzi ze Sony PlayStation), filmové „instruktážní" sekvence zpestřující děj jsou celkem vtipné a za zmínku rozhodně stojí ozvučení, respektive hlášky postřelených, umírajících či triumfujících čuníků – jestli vám něco říká úžasně ujetý seriál BBC „Mladí v partě" (The Young Ones), tak vás potěší, že prakticky všechny je namluvil (nařval) Rik Mayall (paranoidní anarchista Rik).

Sečteno a podtrženo: není to hra, bez které už byste dál nemohli žít, ale jako pohodová a relaxační potrava pro každého gamesníka plní svůj účel více než dobře.

Tomáš Zajpt
00G0472







Sport

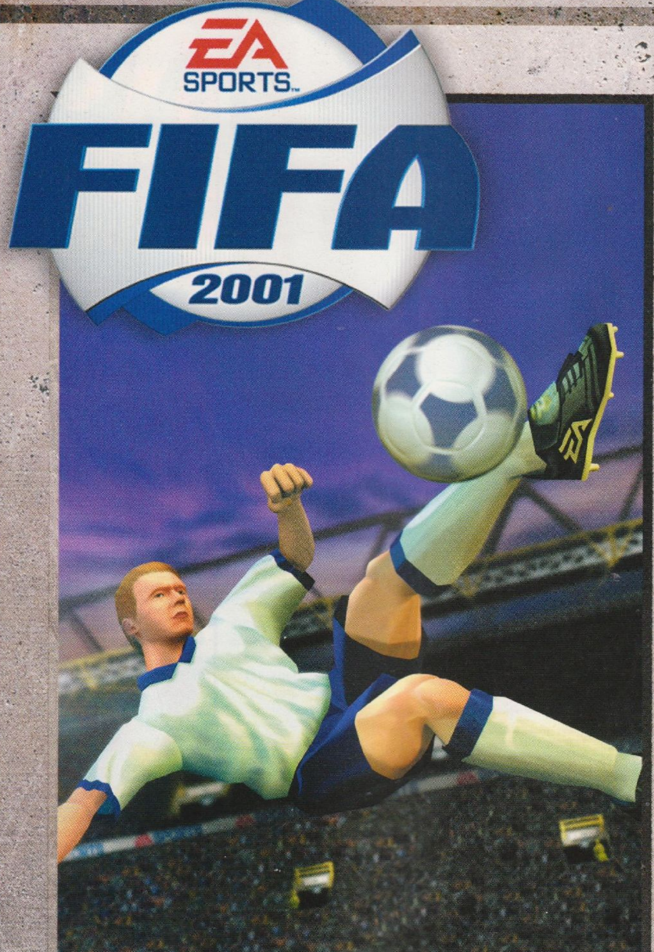
Nejočekávanější sportovní hrou tohoto čísla byla bezesporu *FIFA 2001* a alespoň pro mne se stala zároveň jedním z největších zklamání roku. Tentokrát se autoři snad ani nepokusili předstírat, že vydávají novou hru, ale předkládají nám směsku *FIFA 2000* a *Euro 2000* s drzostí a arogancí donebevolající. To majitelé PlayStationu se v tomto měsíci mohli z nového fotbálku – na rozdíl od nás, písíčkářů – opravdu radovat. Soňácký *This is Football 2* má sice (jak jinak) o „trochu“ horší grafiku, ale jinak válcuje dílko od EA Sports po všech stránkách – ať už výběrem z velkého množství soutěží a pohárů, sezon, ve kterých můžete přivést týmy z nižší soutěže až k titulu, tak především hratelností zápasů. Desítky fintiček, narážeček, patiček, kolmých pasů po volného prostoru, dokonce i možnost předstíraného pádu v pokutovém území – prostě paráda, hraje se to skvěle a hra má úžasnou fotbalovou atmosféru, kterou *FIFA 2001* jednoznačně postrádá. Zdá se, že „fotbalová úderka“ EA Sports pomalu usíná na vavřínech. Není divu, když letos žádné „konkureční“ fotbaly na PC vlastně nevyšly – vzdal to například Microsoft, z boje odstoupila i série *Actua Soccer*.

milan_jablonsky@idg.cz

V tomto čísle:

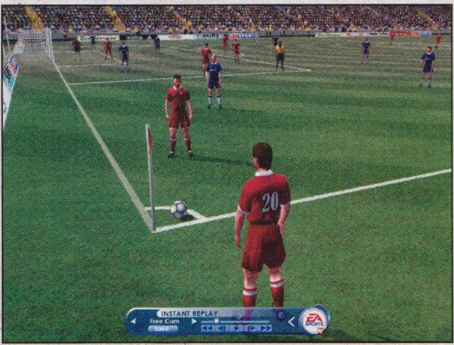
Top 10

NBA Live 2000	12/99	95 %
Grand Prix 3	22/00	95 %
Rally Ch. 2000	12/99	90 %
FIFA 2000	12/99	90 %
Midtown Madness	6/99	90 %
NHL 2001	23/00	90 %
NFS: Porsche 2000	17/00	85 %
Euro 2000	19/00	85 %
Midtown Madness 2	23/00	85 %
Superbike 2001	24/00	85 %



Méně je někdy více. Kdyby se v EA Sports nerozptylovali kopírováním hry *FIFA 2000* do hry *Euro 2000*, zbyl by jim čas na to, aby nemuseli kopírovat hru *FIFA 2000* i do hry *FIFA 2001*. A z nás hráčů by pak nemuseli dělat blbce.

TOTALUS FOOTBALLIUM



Klidně mohu začít okřídlenými klišé typu – zase je pohyb hráčů o něco věrohodnější, zase přibylo pár roztomilých drobností, zase je grafika o něco lepší, zase jsou o něco bouřlivější diváci, kteří mávajíce vlajkami poskakují na tribunách, a zase se vylepšilo pár zvuků včetně „uff" funění hráčů, „křach" při křusnutí přes kotníky nebo cvrlikot dešťových kapek (samozřejmě – jen když prší). To všechno je pravda, fotbalový seriál od EA Sports jde rok za rokem kupředu a vylepšuje se. Problém je v tom, že se vylepšuje velice opatrně. Přidat do hry za celý rok pouze několik kosmetických úprav mi připadá skoro jako zlomyslnost. Je sice fakt, že to, co je dobré, nemá cenu příliš měnit, ale ve hře bohužel zůstávají i stále se opakující chyby včetně nemožnosti nastavení vlastních kláves nebo butonů pro ovládání či slabé AI fotbalistů, kteří si nedokáží nabíhat do výhodných pozic tak jako třeba v playstationovém *ISS* nebo *This Is Football*. Nic tak nesežere nervy, jako když vidíte skvělou situaci pro brejkovou akci, držíte míč a ten váš pitomec si do uličky nenaběhne ani za nic. Zatímco v *NHL 2001* jsou počítačem řízení hráči málem „geniální" a je radost s nimi kombinovat, najíždějí si do ideálních pozic a dokáží sami „řešit" složité herní situace, fotbalisté v sérii *FIFA* jsou proti nim jenom pobíhající názdárkové.

Při spuštění prvního zápasu ve *FIFA 2001* se zarazíte a okamžitě vezmete do ruky sice moderní, ale velice nepraktický plastový hnus, ve kterém jste si domů donesli cédéčko se hrou, abyste se přesvědčili o tom, zda vám v prodejně neprodali omylem loňskou *FIFA*. Pohyby hráčů jsou prakticky totožné, způsoby střelby i rozličné fintičky rovněž, přibylo jen pár animací v přerušené hře, ale ani to není vždycky pravda – například žluté a červené karty rozdává rozhodčí úplně stejnými gesty jako ve *FIFA 2000*. Je pravda, že autoři dodrželi mnohé sliby – rozpohybovala se lavička náhradníků včetně trenérů, po lajnách běhají asistenti hlavního rozhodčího, brankáři konečně vybíhají na centry, aby sebrali míč z hlavy nabíhajícímu útočníkovi, zlepšila se hra světla a stínu na hrací ploše, kolem hřiště jsou desítky „skutečných" reklam a o něco se také zvýšil počet ksichtíků ve hře, takže všichni hráči nejsou jako jednovaječní teplí bratři. To je všechno hezké, ale žádných zásadnějších změn se autoři opět neodvážili. Proč taky, když se jejich fotbal rok co rok prodává více než dobře a jistě i *FIFA 2001* bude komerčně stejně úspěšná. Přitom hře prakticky od prvního „dílu" až po dnešek chybí jisté vnitřní napětí a atmosféra, pročež „nevcucne" hráče do děje tak, jak by měla. V EA Sports seriálech *NHL* nebo *NBA* po dobu několika sezon se svým týmem doslova žijete, zatímco ve *FIFA* se jen kloužete po povrchu, sehrajete pár zápasů, sezonu, případně nepříliš propracovanou kariéru, ale pořád jste jaksi „mimo". To všechno se dalo pominout v době, kdy se série pronikavě graficky zlepšovala rok po roce a bylo stále co nového a zajímavého na vizuální stránce hry objevovat a obdivovat. Tři roky se ovšem v tomto směru nic podstatného neděje a měl by tedy přijít čas rozhodnějších činů v samotné podstatě hry a především ve vylepšování hratelnosti. Nechápu, co autorům brání vložit do hry alespoň náznak „manažerských" ingrediencí. Místo fluktuace zbytečných lig, které si zahrají pouze „domácí" hráči (Izrael, USA, Rakousko...), se soustředit jen na několik špičkových soutěží a zařadit třeba v anglické, italské či francouzské lize i všechny týmy z nižších soutěží – jeden z nich bychom dostali do svých špinavých pracek společně s nějakým tím základním jměním a mohli ho dovést během několika sezon do nejvyšší soutěže a třeba i do evropských pohárů. Samozřejmě by zůstala i možnost vzít si na starost rovnou nějaký ten Manchester nebo Real. Za získané penízky z prodeje vstupenek, bonusů za postup, finančních injekcí z Ligy mistrů nebo Poháru UEFA, od sponzorů i z transferu hráčů by bylo možno vylepšovat svůj tým vhodnými typy fotbalistů a kariéra by byla najednou „o něčem". Je pravda, že se o cosi podobného pokusili španělští tvůrci ve hře *Euro League Football*, ale ti to dokonale zpackali absolutně nehratelnou „hratelnou" částí, zatímco v EA Sports mají zdravé „jádro" hry už dávno hotové a stačilo by přidat jen tu zábavnější omáčku, která by dodala trochu skutečné fotbalové atmosféry. Určitě víc fotbalové atmosféry, než třeba pobíhání trenérů kolem lavičky, kterého si během zápasu prakticky ani nevšimnete. A kdyby se do toho všeho přidaly i zápasy reprezentačních týmů v rámci rozběhnuté kariéry, neříkejte mi, že by většina hráčů nepištěla nadšením. Přitom by to autory stálo méně námahy než vymýšlení všech těch drobných





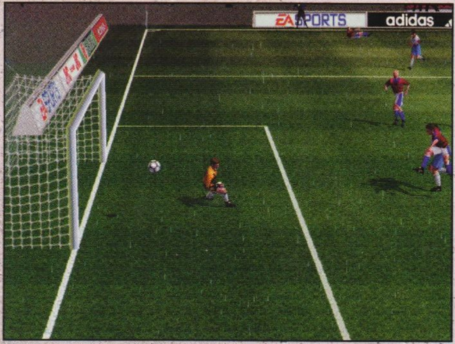




Na CD

Jakou milou pozornost vám v naší pravidelné CD rubrice CDStar přinášíme jako bonus Českou Gambrinus ligu, se kterou si můžete zahrát jednu celou sezonu ve *FIFA 2001*. Je vytvořena na základě řecké ligy, která má jako jediná rovněž 16 účastníků. Přestože jsou kvality jednotlivých týmů i hráčů nastaveny velmi pečlivě, můžete si sami českou ligu „doeditovat" v nabídce Customize, případně i aktualizovat sestavy podle momentální skutečné situace v naší ligové soutěži.

K tomu, abyste si mohli zahrát místo řecké ligy českou, stačí jen málo: překopírovat soubor „FIFA01" do adresáře „USER" (defaultně C:/Program Files/EA Sports/FIFA 2001/user) a v nabídce sezony zvolit řeckou ligovou soutěž (Greece). Pokud byste se někdy chtěli vrátit k původním sestavám a řecké lize, stačí zmíněný soubor z adresáře odstranit. Pozor, v tom případě se ovšem zbavíte i všech svých vlastních pozdějších úprav a změn v sestavách i jiných celků, včetně reprezentačních!



FIFA 2001

Výrobce:	EA Sports
Vydavatel:	Electronic Arts
Minimum:	P II 330, 32 MB RAM, 4× CD, HDD 80 MB, 3D karta
Doporučeno:	P III 600, 128 MB RAM, 16× CD, HDD 450 MB, 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Vzhledem k mizivé konkurenci nejlepší fotbal na PC.

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Sedmdesát

grafických pseudo-vylepšení, kterými předstírají, že nám nabízejí úplně novou hru.

Přes všechny výhrady je *FIFA 2001* kvalitní hrou a kdo se nikdy se žádným fotbalem na PC nesetkal, bude samozřejmě uchvácen, nebo alespoň přiměřeně spokojen. A právě pro tyto „nováčky" jsou určeny následující řádky, zkušení harcovníci v nich nenajdou skutečně nic zajímavého, protože vše už mají dokonale zmáklé z minulých dílů. Hra nabízí několik herních módů: rychlý zápas, přátelský zápas, trénink, turnaj (reprezentační včetně světového šampionátu nebo klubový), vlastní ligu a sezonu. Poslední nabídka je vlastně jakási „omezená" kariéra tří po sobě jdoucích sezon. V ní můžete sice prodávat a nakupovat hráče, ale vzhledem k tomu, že jste vázáni svými základními finančními prostředky, není to žádná velká zábava. Když zvolíte jako svůj tým třeba Barcelonu nebo Lazio, máte relativně dost peněz a můžete si koupit pár zajímavých posil (opravdu pár, jednu nebo dvě skutečné superhvězdy), v menších klubech se k nákupu dostanete jen po výprodeji svých nejlepších hráčů (jak to dobře znají ve Spartě a ve Slavii). Vzhledem k tomu, že žádné další příjmy neexistují, vaše mužstvo se během sezony nijak nevyvíjí a kariéra je tím pádem trošku nudná, takže to po jedné sezoně hodně lidiček „zabalí" a jde od válu. Samozřejmě, pokud nečekáte od hry víc, než že si chcete jen čas od času zahrát nějaký přátelský fotbalový zápas, je *FIFA 2001* ideálním prostředkem k odreagování. Hraje se vcelku pohodově, i když také v tomto směru se přelévají z jednoho ročníku do druhého chybičky, které otravují život. Za všechny budu jmenovat například jistou monotónnost herních situací a poměrně malý „rozptyl" nepřesných střel nebo přihrávek, což dělá ze hry fabriku na střílení branek. V letošním „vydání" si můžete zahrát některou ze sedmnácti ligových soutěží (pochopitelně česká liga chybí a tentokrát není v nabídce „zbylých" týmů ani Sparta nebo Slavie, dokonce je tam jen jediný tým – Galatasaray Istanbul...?!), případně turnaj nebo „custom" ligu v dresu některého z téměř šedesáti mezinárodních týmů. Protentokrát nechybí ani Česká republika, což určitě mile překvapí. Každopádně je však třeba hodit očkem do editoru týmů a naše miláčky si trošku upravit, především po vizuální stránce – i když například Jan Koller už není tím drobným mrštným štírkem z *Eura 2000*, ale má přece jen o něco vyšší figuru (tak jako tak, s výškou a tloušťkou fotbalistů nic nenaděláte ani v editoru). Pro pořádek je třeba ještě dodat, že si v options můžete nastavit všelicos – obtížnost, délku zápasů, benevolentnost rozhodčího, počasí, případně si mírně upravit pravidla (ofsajdy, zranění a únava hráčů...). Jak už bylo řečeno, nic nového pod sluncem. Vlastně ano, při hře se objevuje na obrazovce ukazatel síly kopu (známý například z *NHL 2000* a *NHL 2001*), což je příjemná pomůcka, ale těžko někoho přivede k orgasmu.

Nad konečným hodnocením jsem strávil několik bezesných nocí a dokonce jsem se i několikrát opil (stylově – Gambrinusem), abych měl čistší hlavu. S čistou hlavou a čistým svědomím jsem se nakonec rozhodl tak, jak vidíte v hodnotícím rámečku. *FIFA 2001* je sice velmi kvalitní hra, a pokud by byla prvním „dílem" série, jistě by si zasloužila vyšší známku, nicméně za aroganci, se kterou nám EA Sports opět předložili jen nastavovanou kaši, si poměrně nízké hodnocení – podle mého názoru – zaslouží. Kamenujte si mě, tlučte mě břevnem brankové konstrukce do hlavy, pošlete na mě ukrajinskou mafii v dresech Šachtoru Doněck, nic neodvolám.

Milan Jablonský

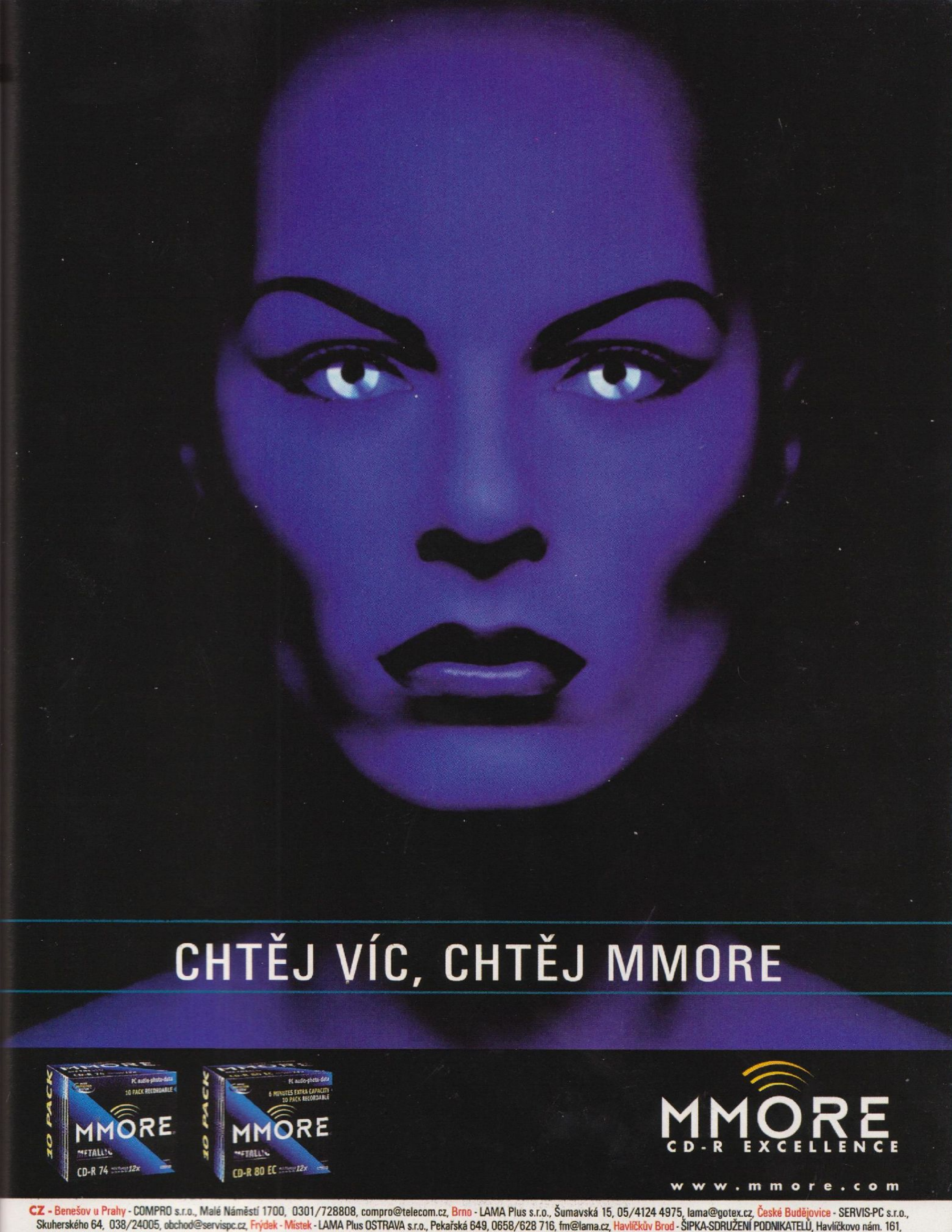
00G0473



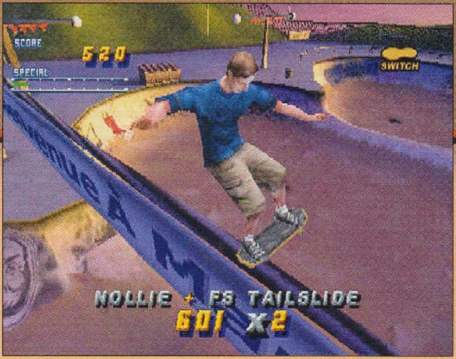


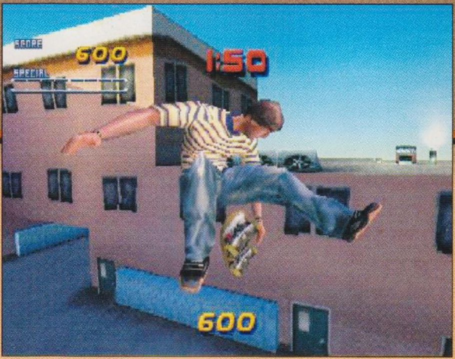






CHTĚJ VÍC, CHTĚJ MMORE
MMORE
METALLIC
CD-R 74
MMORE
CD-R 80 EC
MMORE
CD-R EXCELLENCE
www.mmore.com





Tony Hawk's Pro Skater 2

Po minule recenzovaném *MTV Skateboarding* tu máme tentokrát další skejťáckou gamesku od Activisionu. Nevyhneme se tedy srovnávání, ale už dopředu říkám, že to bude nejspíš nerozhodně.

Je to tak, ať už se rozhodnete pořídit si *MTV Skateboarding* nebo *Tony Hawk's Pro Skater 2*, užijete si dost zábavy na dlouhou dobu – samozřejmě pokud překonáte počáteční problémy s ovládáním a naučíte se skutečně využívat všech možností hry. Rozdíly mezi oběma hrami pochopitelně jsou, ale přednosti či chyby jedné jsou vyrovnány přednostmi či chybami druhé. *Tony Hawk's Pro Skater 2* má přece jen o něco slabší grafiku a méně stadionů (jen osm), ale na druhé straně se lépe ovládá a obsahuje i editor, ve kterém si můžete vytvořit desítky originálních prostředí pro svoje divoké kousky na prknech, které sice neznamenají svět, ale zato znamenají stovky modřin. Nechejme srovnávacích testů a pojďme se podívat, co nám *Tony Hawk's Pro Skater 2* vlastně nabízí.

Na prvním místě je třeba jmenovat herní mód Free skate, ve kterém si bez nervů a časových limitů vyzkoušíte, co ve vás vlastně je, a osaháte si ovládání. Jako ve všech podobných „šikovnostních" hrách je i tady dost obtížné a pro zvládnutí těch nejefektnějších triků budete potřebovat všechny prsty na obou rukou. Dál si můžete zahrát jednorázovou soutěž nebo se připojit do sítě a zkusit multiplayer (samozřejmě, až budete něco umět, abyste nebyli za párátka). Stěžejní nabídkou je ovšem mód Career. Do něj vstoupíte s holou zadnicí buď jako jedna z šestnácti předdefinovaných osobností (15 kluků včetně Tony Hawka a taky Elissa Steamer, což je docela pohodová kočka), nebo si vytvoříte svoji vlastní postavu. Co následuje, to už si asi každý snadno domyslí. Postupné plnění limitů, ať už časových či bodových, postup do vyšších obtížností, odkrývání dalších stadionů, prken a různých dalších bonusů. Za splnění daného úkolu dostanete určitý finanční obnos, zpočátku stovku dolarů, později i několik tisíc. Co s nimi uděláte, je jen vaše věc. Můžete si koupit zmrzlinu, těhotenské šaty nebo Tomáše Rosického na splátky, ale rozumnější bude zřejmě vylepšovat své skejťácké vybavení nebo si koupit vstup na profesionální závodiště. Jen tak se pochopitelně ve hře pohnete kupředu. Na samém konci kariéry vás pak čekají souboje s těmi nejlepšími, a tady už musíte mít všechno dokonale v rukou – jediná chyba rozhodne o všem. Na experimenty už není čas, a vy musíte předvádět precizně nacvičené prvky s vysokým bodovým ohodnocením. Ale kdo se dokáže dostat až sem, ten na nejvyšší příčky rozhodně má.





A poslední srovnání dvou skateboardových novinek? *Tony Hawk's Pro Skater 2* bych přece jen doporučil spíše těm, kteří s podobnými hrami nemají žádné zkušenosti, profíci by raději měli sáhnout po *MTV Skateboarding*. Ale nenechte se mýlit, i prvně jmenovaná hra vám dá pěkně zabrat.

Milan Jablonský
00G0474

Tony Hawk's Pro Skater 2

Výrobce:	Neversoft
Vydavatel:	Activision
Minimum:	P II 233, 64 MB RAM, 4× CD, HDD 350 MB, 3D karta
Doporučeno:	P III 500, 128 MB RAM, 16× CD, HDD 650 MB, 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Pro šikovné hráče parádní zábava, pro ostatní aspoň procvičení nervů.

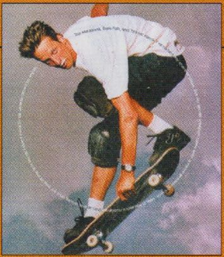
Hratelnost

Grafika

Zvuk

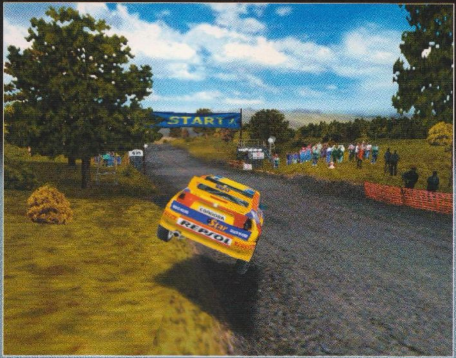
Obtížnost

Sedmdesát pět



Tony Hawk

Jeho otec z něj chtěl mít baseballistu, dálkového plavce, možná i boxera v těžké váze. Ale Tony ve dvanácti přičichl k prknu, a tím okamžikem se změnil celý jeho život. Od čtrnácti začal jezdit profesionálně a už v šestnácti byl uznávaným králem skejtu. V sedmnácti vyhrál 73 ze 103 profesionálních závodů, což je zřejmě nepřekonatelný záznam do skateboardingové historie. Dnes už nezávodí, do definitivního skejťáckého důchodu odešel ve 31 letech (důvodem byly vážné zdravotní problémy), nicméně jeho slavné jméno prodalo například 2 miliony kopií hry *Tony Hawk's Pro Skater* v loňském roce. Fenomén Hawk ovšem pokračuje i v jiných dimenzích. „Hawk oblečky" pro skejťáky si můžete objednat například na *http://www.hawkclothing.com/*, do jeho klubu zase nahlédnout na adrese *http://www.clubtonyhawk.com/*.

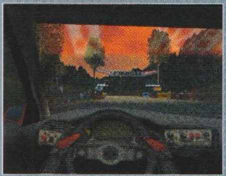




V-Rally 2

Vzhledem k tomu, že mi špatně hratelný a po grafické stránce hodně průměrný první díl *V-Rally* zrovna k srdci nepřirostl, nečekal jsem od *V-Rally 2* žádné zázraky. Zázraky se skutečně nekonaly, ale jinak se tato závodní hra docela povedla.





Protože mám na recenzi jen jednu stránku, musím sem ze všeho nejdřív nasekat fakta. Člověk se vykecává, poeticky se rozplývá, mudruje, obtěžuje svými subjektivními názory a pocity – a nakonec je tu konec recenze a nikdo se nic nedoví... Vidíte, už je to tady zase, tak tedy ta slíbená fakta:

No jo, ale kde začít. Tak třeba u Game modes. Pochopitelně je tu Time trial, který slouží jednak k překonávání stávajících rekordů tratě a druhak k poctivému tréninku (nicméně, zpočátku máte otevřeno tratí jen několik, přístup k ostatním si musíte perně vybojovat), pak tu máme Arcade, kde nastoupíte proti třem soupeřům nejprve v levelu 1 (4 tratě), pak v levelu 2 (6 tratí) a nakonec v expert levelu (8 tratí), režim V-Rally Trophy, kde se opět utkáte se třemi soupeři v evropské „lize" (8 tratí), světové (12 tratí) a nakonec expert lize (16 tratí). Poslední nabídkou je klasický šampionát, ve kterém bojujete se sedmi soupeři, ale na trať vyrážíte sami k boji proti jejich dosaženým časům (opět ve třech „výkonnostních" levelech). Tratí je ve hře téměř devadesát, což je úctyhodné číslo, na druhé straně je nutno dodat, že proti současnému „rallye" králi *Rally Championship 2000* nejsou nijak dlouhé a většinu z nich projedete okolo minuty. Přesto hra nabízí k vyřádění více než 400 km cest, to je rozhodně víc než většina konkurenčních projektů. A kdyby vám to nestačilo, přímo ve hře je zabudován editor, ve kterém si můžete stvořit desítky, stovky, tisíce, miliony dalších tratí. A ovšem také miliardu, abych nezapomněl. A klidně i dvě miliardy... Jasně, už se vracím k těm faktům. Také vozový park je pestrý, nabízí 16 licencovaných aut (včetně Škodověnky) a dalších deset klasických bonusových vozítek. Zahrát si mohou až čtyři hráči na jednom počítači (jen Time trial a Championship), pokud budete hrát ve dvou, můžete se pustit do všech nabízených závodů, protože hra podporuje split-screen pro dva hráče.

Po vizuální stránce vypadá *V-Rally 2* velice dobře. Autoři rozhodně nešetřili barvami ani polygony (2 200 na každé autíčko), poškození aut je realistické, stejně jako počasí. Co vás ale zaujme ze všeho nejvíc, je úžasná rychlost a dynamičnost jízdy. Chvilku bude trvat, než si nastavíte citlivost ovládání, protože v těch neskutečných rychlostech musíte reagovat maximálně přesně, jinak nemáte šanci na vítězství v závodech. A bez vítězství se v této hře nikam nedostanete, protože jen tak se vám odkryjí další tratě a bonusové vozy. Vzhledem k vysokému počtu tratí i určité obtížnosti propracovat se k nim seriálem různých turnajů a šampionátů by vám hra *V-Rally 2* měla rozhodně pár pátků vydržet čerstvá, chutná a lehce stravitelná... Klídek, už končím.

Milan Jablonský

00G0475

V-Rally 2

Výrobce:	Eden Studios
Vydavatel:	Infogrames
Minimum:	P II 330, 64 MB RAM, 4× CD, HDD 650 MB, 3D karta
Doporučeno:	P III 500, 128 MB RAM, 16× CD, HDD 650 MB, 3D karta
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	*V-Rally 2* vypadá pěkně, dobře se hraje a pár pátků vám vydrží – prostě dobrá závodní hra.

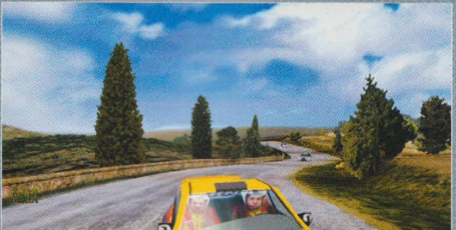
Hratelnost

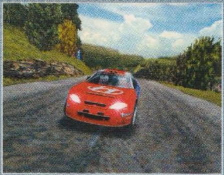
Grafika

Zvuk

Obtížnost

Sedmdesát pět







Rallye

Zrodilo se roku 1911 u příležitosti hvězdicové jízdy z řady evropských měst (Rallye Monte Carlo). Ale až od roku 1953 se pořádají evropské šampionáty, mistrovství světa jezdců dokonce až od roku 1979. K nejznámějším českým rallye patří Rallye Vltava, Rallye Bohemia a Barum Rallye, v zahraničí pak Rallye San Remo, Rallye tisíce jezer, Rallye Monte Carlo, Akropolis Rallye, RAC Rallye v Anglii a pochopitelně Rallye Paříž-Dakar.

http://www.vrally.com
http://www.infogrames.com

Adventure/RPG

Letní herní sucho, které o prázdninách každý rok zažíváme, se tentokrát, možná vlivem oteplování planety Země, posunulo blíže k zimě, a zatímco v minulých měsících jsme stěží stíhali hrát a recenzovat všechny ty různé *Vampiry*, *Diabla II*, *Icewind Daly*, nyní, když se již místy rtuť v teploměru dotýká nuly a večery trávíme častěji doma, není do čeho píchnout. Výjimku tento měsíc tvoří druhý *Blair Witch*, kterého se pohotově, stejně jako jedničky, ujal Pavel Žďárek, a samozřejmě dlouho očekávaný čtvrtý díl *Monkey Islandu*. I když jsem tuhle hru nerecenzoval, našel jsem si chvíli času, přemohl nedůvěru ke 3D zpracování a strach z nesplněných očekávání a na jeden večer jsem se ponořil do vln Karibiku. Musím uznat, že po několika hodinách hraní jsem byl mile překvapen tím, že autoři dokázali *Monkey Islandu* vrátit jeho dřívější lesk, a dovolím si tvrdit, že *Escape from Monkey Island* je důstojnějším nástupcem prvních dvou dílů než rozpačitá trojka.

tomas_varoscak@idg.cz

V tomto čísle:

Top 10

The Longest Journey	19/00	100 %
Planescape: Torment	14/00	95 %
Baldur's Gate II	24/00	95 %
Escape from MI	nové	95 %
Discworld Noir	8/99	95 %
System Shock 2	9/00	90 %
Final Fantasy VIII	15/00	85 %
Icewind Dale	22/00	85 %
Vampire: TM-R	20/00	85 %
Soulbringer	20/00	85 %

Escape from Monkey Island

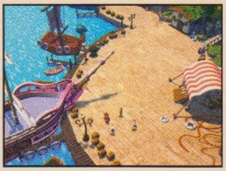
Za teplých letních nocí jsem občas slyšel opice. Vřeštěly někde v dálce v Karibiku. Byl jsem v bezpečí. Ale teď se vrátily...

Adventura byla jedním z prvních herních žánrů. Nejprve se objevila v jednoduché textové podobě, vzpomeňme si na úžasnou sérii *Zork*, u které se i dnes dá trávit volný čas lépe než u sobotních televizních programů. S postupným zdokonalováním grafiky a zvuku se objevily první hry ze slavných herních epopejí – *Leisure Suit Larry, Space Quest, Hero´s Quest, King´s Quest* a tehdejší lamač mozků *Maniac Mansion.* Adventura tehdy zažívala zlaté časy a byla jedním ze základních herních žánrů. Postupně se hráči začali více zabývat 3D střílečkami, u kterých si asi chtěli odreagovat své nateklé mozky, a adventura jako taková pomalu začala upadat. Ale letos to konečně vypadá na její slavný návrat.

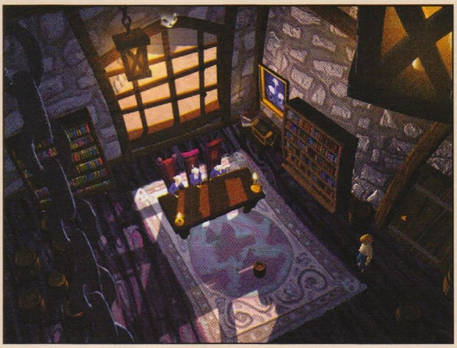
Když před třemi lety vyšel *The Curse of Monkey Island*, byl jsem trochu zklamán. Sice byl pořád nejlepší adventurou na trhu, ale nedosahoval kvalit svých předchůdců. Přece jenom – první díl byl nejlepší už jen proto, že byl první a nasadil laťku dokonalého dobrodružného příběhu, hádanek a především humoru hodně vysoko. Druhé pokračování se pyšnilo dokonalejší grafikou a hudbou a nijak nezaostávalo v pečlivě konstruovaných dialozích. *The Curse of Monkey Island* mě neoslnil právě svým komiksovým stylem, který byl v mnoha časopisech vychvalován. Jinak to byla adventura jako řemen a držela se na předních místech mého osobního žebříčku. V její těsné blízkosti odpočívalo *Grim Fandango*, první adventura LucasArts ve 3D grafice, s originálním příběhem, postavami v podobě kostlivců a černým záhrobním humorem. Místy dojemná a až trochu smutná, ale právě tato úžasná a vyvážená kombinace podpořila sílu příběhu a jejím výsledkem byl dojem, který se vám usadí v hlavě po zhlédnutí některých filmů Woodyho Allena. Takže když jsem se doslechl, že pokračování „*Ostrova opic*" se přenese do 3D prostředí právě pomocí enginu *Grim Fandanga*, ani na chvíli jsem nepochyboval o výsledku. Takže po úvodním nezbytném školení se konečně můžeme soustředit na *Escape from Monkey Island.*

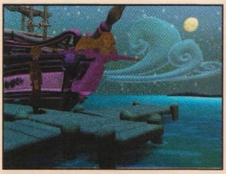
Jako u skutečného pokračování začínáme tam, kde jsme ve třetím dílu skončili. Náš hrdina – ukrutný pirát Guybrush Threepwood – se se svou novomanželkou Elaine Marley-Threepwood (nebudu přechylovat!), guvernérkou souostroví v Karibiku, vracejí ze svatební cesty. První scéna hry tak sice nepůsobí, protože Guybrushe najdeme na palubě připoutaného ke stěžni. To však není proto, že by Elaine byla příznivkyní bondage. Kolem zuří námořní bitva, ze které se musíte dostat i se spoutanýma rukama. Po návratu na domovský ostrov Melée je ovšem nečekají slavobrány, ale naopak samé problémy – Elaine byla za své nepřítomnosti prohlášena za

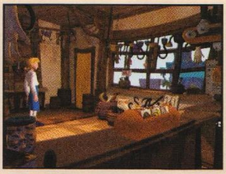


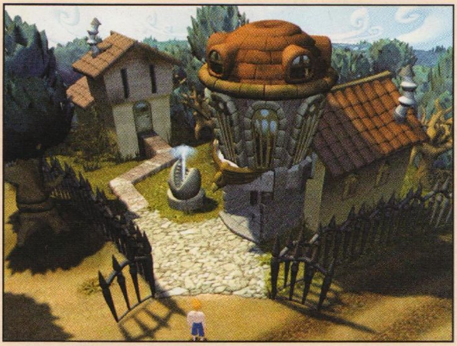












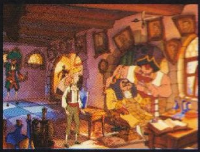
mrtvou, její sídlo je určeno k demolici a o guvernérské křeslo se uchází jakýsi Charles L. Charles. Ostrov je vylidněn, většina pirátů se odstěhovala do přívětivějších končin. A Guybrushe čekají „samá pozitiva a životní jistoty" neboli cestování po ostrovech, jako je Melée Island, Lucre Island, Jambalaya Island, Knuttin Atoll, a samozřejmě Monkey Island. Každý z nich nabízí k řešení několik zásadních úkolů. Na Melée Islandu zabránit demolici rodinného sídla, sehnat loď, najmout posádku a vyplout na Lucre Island vyhledat právníka rodiny Marley. Mimoto ještě také očistit své jméno, neboť jste krátce po příjezdu obviněn z bankovní loupeže. Jambalaya Island a Knuttin Atoll skrývají mocnou zbraň The Ultimate Insult. A po příjezdu na Monkey Island je nejdůležitější ho rychle zase opustit. Po cestě se Guybrush setká se spoustou úkolů, k jejichž řešení jsou vtip a logika daleko důležitější než svaly a zbraně.

Pirátský vesmír je poprvé přemístěn do třetího rozměru. Ti, kdo se za bezesných nocí třásli při pomyšlení, jak špatně by to mohlo dopadnout, si mohou oddechnout. Zůstal zachován „cartoon" vzhled, známý z adventury *Sam & Max*, který je třetím rozměrem přiveden téměř k dokonalosti. LucasArts si mohou dovolit kopírovat a vykrádat sami sebe právě proto, že to dělají s citem a vtipem. Renderovaná pozadí vypadají jako ručně kreslená, a to je asi hlavním důvodem úspěchu. Nehýří zbytečnými detaily, nesnaží se o skutečný svět, ale přivádějí nás do pestrého prostředí kreslených filmů a snů. V jednoduchosti je krása. Třetí rozměr je využit především k umocnění filmového dojmu. Práce s pomyslnými kamerami je pečlivě promyšlena a animace nabývají zvláštního groteskového stylu s pečlivým střihem.

Při ovládání zapomeňte na myš. Klidně ji můžete strčit do její klícky a nechat odpočívat. Nevím, jestli to byla úplně šťastná volba, ale nesoustřeďte se na cokoli jiného, než je klávesnice. Ovládání je také jedinou slabinkou celého díla. Ani po několika dnech jsem si na ně úplně nezvykl. Zvláště pohyb Guybrushe po obrazovce někdy připomíná takovou tu zkratku „sice dál, ale zato horší cesta". Občas naráží do neviditelných zdí, které ho vedou úplně jiným směrem, než je vaším záměrem. Stejně jako v *Grim Fandangu* Guybrush otáčí hlavou ke všem klíčovým místům, kde lze očekávat jakoukoli interakci s předměty nebo s osobami. Dialogy jsou standardně pouhou volbou z nabízených možností odpovědí. Inventář rotuje ve 3D a předměty nejenom můžete, ale spíše musíte mezi sebou často kombinovat. Příkladem budiž namíchání parfému z pěti přísad, mezi kterými se nachází i leklá ryba a dřevěné hobliny. Používání předmětů z vašich kapes na zádrhele světa vůkol sice v případě některých kombinacích působí bizarně, ale na rozdíl od jiných adventur má vše logiku a případně existují různé indicie, které vám pomohou. Chytrému napověz...

Pěkně jsme se dostali k jádru všech adventur, a to k přemýšlení nad více či méně logickými problémy. Jak zastavit dělníka, který s katapultem bombarduje rodinné sídlo balvany? Jak se dostat do banky, když okno je příliš vysoko? Všechny problémy se dají vyřešit, pokud se sami sebe budeme ptát: Co bych dělal, kdybych tam byl? Obří kaktus se přímo nabízí, abychom z něj pomocí splasklého záchranného kruhu vyrobili obří prak, zvláště když vrhač balvanů o něm neustále mluví. Ke všemu se lze dopracovat kombinacemi a zkoušením. Nebudu prozrazovat další, protože bych jenom pokazil radost z toho, když se vám rozbřeskne v hlavě. I když samozřejmě dochází k pěkně tvrdým zákysům, po vyřešení se člověk klepne do čelíčka s otázkou, jakto že na tak jasnou věc nepřišel sám. Řešení sice vypadá někdy šíleně, ale nakonec je to hra, která nemá za úkol napodobovat realitu, ale naopak si lze vysnít i ty nejnemožnější kombinace, které ovšem nemají nic společného s náhodností, přestože se k nim občas dostaneme systémem „zkus všechno se vším a všude".

To, co vyzdvihuje sérii *Monkey Island* na první místo v pomyslném žebříčku, je humor. Ovšem bez alespoň trochu lepší znalosti angličtiny si ho příliš nevychutná-





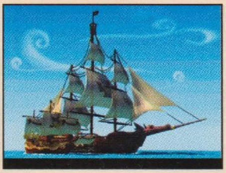


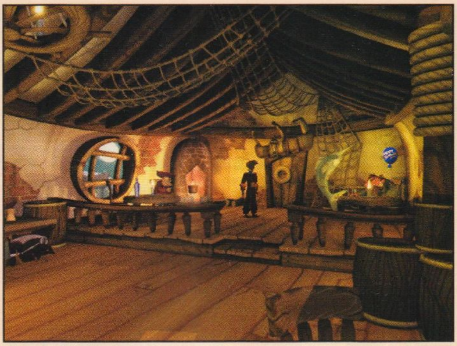


Half-Life Island

Zdá se vám, že *Monkey Island* je pro vás málo akční? Chtěli byste LeChucka dostat sami? Nebaví vás adventury, ale chtěli byste se podívat s Guybrushem do Karibiku? Tak přesně pro vás se snaží několik nadšenců připravit prostředí jednoho z ostrovů série *Monkey Island* do 3D akční střílečky *Half-Life*. Prohánět nepřátele budete po ostrově Plunder Island, známém ze třetího dílu *The Curse of Monkey Island*. Výtvarníci postupují přesně podle předlohy tak, aby 3D verze byla pokud možno co nejpřesnější. Poté, co byly zrušeny podobné projekty pro *Quake III Arenu* a *Unreal Tournament*, lze jen doufat, že úsilí vývojářů nepoleví a vše bude v několika měsících hotovo tak, jak slibují na *www.plunder3d.com*. K dispozici je zatím jen několik screenshotů a ukázky skinů postav.







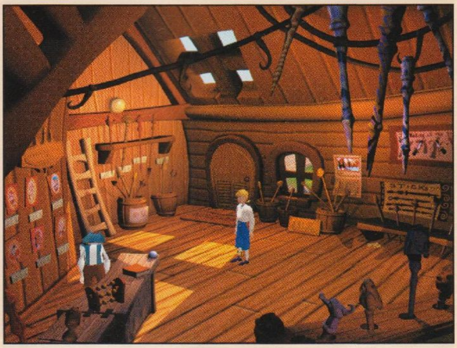


te. Humor je založen především na dialozích postav, na jejich komentování situace, popisech předmětů a okolí. Se základní jazykovou průpravou se ve hře zorientujete, ale nepochopíte právě ony situace, které člověka nutí k úsměvu. Postavy používají místy velice specifické až slangové výrazy. A třeba takový souboj v přetlačování rukou – v páce – není vůbec založen na nějaké simulaci síly, ale právě na slovním souboji, kdy cílem je nepřítele urazit a ponížit vtipnými narážkami. Se slušnou angličtinou to není problém, ale jinak... *Monkey Island* je hra, jež by potřebovala úplnou lokalizaci jako sůl.

Co je základem úspěchu a oblíbenosti? Právě onen nadhled, s jakým postavy narážejí na situace našeho každodenního života a na problémy, se kterými se dnes a denně potýkáme. Zde je základ přitažlivosti *Monkey Islandu*. Vidíme sami sebe, jak proplouváme těžkostmi a osud nám hází klacky pod nohy. Podle Murphyho zákona „když se něco může pokazit, tak se to pokazí". Stejně tak Guybrush ve chvíli, kdy třímá v rukou potřebné rozřešení, je přepaden ze zálohy a ocitá se před další překážkou, před dalším problémem. Nikdy ale nepropadá beznaději a nutí nás k pokračování. Vše bere s humorem sobě vlastním. Je zosobněním pachtícího se človíčka, je to obyčejný chlapík, který chtěl být pirátem, prožít velká dobrodružství, a náhodou mu to vyšlo. Tohle chceme všichni a lidé z LucasArts to zatraceně dobře vědí. Ukazují nám nás samotné a do hry začleňují narážky na televizi, reklamy, hamburgery, módu a také počítačovou zábavu. Z dialogů tryskají gejzíry nápadů a vtipu.

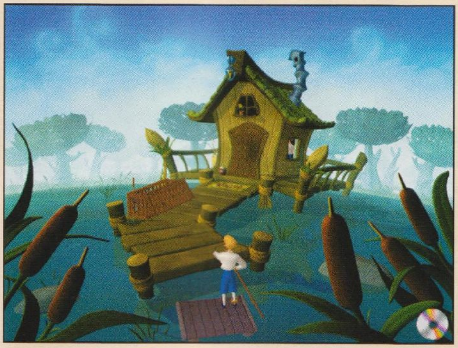
Nejenom Guybrush, ale i ostatní, mohli bychom říci NPC neboli nehrající postavy jsou skvěle psychologicky vykresleny. Důkaz je třeba i v tom, že si to ani neuvědomujeme, ale vidíme v nich živé osoby z našeho okolí. Třeba takový prodejce parfémů na Lucre Islandu, který byl pirátem, ale raději prošel rekvalifikačním kurzem a stal se modelem a prodavačem pomíjivých vůní. Přestože nás přesvědčuje, jak je spokojený, posléze přiznává, že mu chybí paluba pod nohama, slunce a mořský vítr. K čertu se všemi parfémy a nažehlenými oblečky, život je o něčem jiném! I přes silná gesta ovšem zůstává u svého stánku. Hráč si ani neuvědomuje, jak je spojením touhy po dobrodružství, optimismu, lehkého humoru a také právě toho obyčejného života vtahován do hry. Takové postavy neopustíte uprostřed jejich, vlastně už i vašeho putování k cíli. *Monkey Island* se dohrává do konce a dlouho (jen trochu přemýšlivějšímu) hráči zůstává hluboko v podvědomí.

Návaznost na předchozí díly je také podpořena postavami, s nimiž se setkáváte. Na některé z nich si dobře pamatujeme z předchozích dílů, jenom třeba



Voodoo

V celé sérii se neustále setkáváme s kouzly voodoo. Objevují se v podobě známé voodoo panenky, různých lektvarů a uhranutí. V posledním díle např. voodoo pouto na noze Guybrushovi brání opustit Lucree Island. Původně voodoo vzniklo jako náboženský kult na Haiti během francouzské kolonizace ze směsi římskokatolických rituálů a afrického náboženství a magie, které na Haiti přišly spolu s africkými otroky. Samotný termín voodoo pochází ze slova „vodun", což v řeči národů z Konga znamená bůh nebo duch. Různých místních bohů existují celé desítky a kněží voodoo je vyvolávali při rituálech, které zahrnují tance, zpěv, bubnování, přípravu jídla a obětování zvířat. Bozi a duchové neměli za úkol ničit a ubližovat, ale naopak uzdravovat a chránit. K lidem promlouvali skrze kněží, kteří upadali během rituálu do transu. Osmdesát procent obyvatel na Haiti věří ve voodoo i dnes, rituály se běžně provozují a dokonce i katolické kostely rezignovaly a přijaly voodoo jako součást náboženství. Pravděpodobně nejznámějším produktem kultu jsou zombie, často označované jako nemrtví, což jsou podle voodoo knězů těla, která byla pomocí magie přivedena zpět k životu a původně měla pracovat při zemědělských pracích jako automaty. Židé měli golemy, haiťané zombie a my stavíme roboty. V praxi kněží „vyrobí" zombie, a to tak, že paralyzují tělo živého člověka pomocí bylinných lektvarů, jedů a hypnózy, aby vypadalo jako mrtvé třeba i po dobu několika dní. Takže bude-li vám někdo tvrdit, že v Záhadě Blair Witch se objevují voodoo panenky z větví, je to nesmysl. Když se čarodějnice z Blair v osmnáctém století objevila poprvé, neměl v Americe o voodoo nikdo ani ponětí. Dnes je ovšem voodoo velice populární např. v New Orleansu.



změnily povolání, vzhled a hlas. Ale setkání se starými přáteli (někdy i nepřáteli) je vždycky milé. Hned po prvním dějství se začíná vkrádat myšlenka, že se časem uvidíme i s obávaným LeChuckem. Třeba vám bude hned ze začátku vrtat hlavou, proč vám Charles L. Charles připadá nějak povědomý. Nechejte se překvapit.

Hudební stránka je... prostě karibská. Melodie se propojují a prolínají v tak dokonalém sledu, že si vůbec neuvědomíte opakující se motivy. Hudba se dynamicky mění podle situací a skvěle dokresluje atmosféru prostředí a příběhu. Pokud ji ani nebudete vnímat, právě to je důkaz. Není oslňující, nikterak nevyniká, ale doprovází se šarmem a lehkostí. Hlasy se velice dobře hodí k jednotlivým postavám a je vidět, že práce se ujali buďto herci nebo lidé se značnými zkušenostmi ve vyjadřování pocitů jenom pomocí hlasu.

Někteří hráči, zvláště ti, kteří se nikdy adventurám nevěnovali, třeba nechápou, proč my ostatní tak zarytě hledíme na monitory, prokousáváme se haldami textu a hodiny přemýšlíme co a jak. Na první pohled se toho na obrazovce tak moc neděje. Ale my si prožíváme naše sny o dobrodružství. *Monkey Island* je hra, která určitě může obrátit zaryté doomisty, conqueristy a jim podobné na „pravou víru". A hardcore hráči adventur se do ní zamilují a po čase se k ní rádi vrátí. *Unreal Tournament* je skvělý na odreagování, další hry na postřeh, rychlost a vyzkoušení válečných schopností. *Escape from Monkey Island* je „krásnou literaturou" mezi brakem, je to dobrodružná a romantická pohádka v digitálním křemíkovém světě. Letos společně s *The Longest Journey* září jako nejlepší adventura. A dost možná předstihuje všechny tři své předchůdce. Ne jenom grafikou nebo ozvučením, ale kombinací všech technických předností s hloubkou, vtipem a krásou příběhu.

Tomáš F. Mayer

00G0476

Escape from Monkey Island

Výrobce:	LucasArts
Vydavatel:	LucasArts
Minimum:	P 200, 32 MB RAM, 4× CD, HDD 195 MB
Doporučeno:	P 233, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 300 MB
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D, Glide
Verdikt:	Takhle by měl správně vypadat onen zatracovaný interaktivní film. Skvělá, úžasná, téměř dokonalá hra.

Hratelnost
Grafika
Zvuk
Obtížnost

Devadesát pět



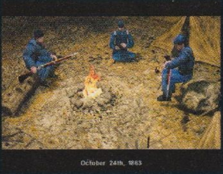


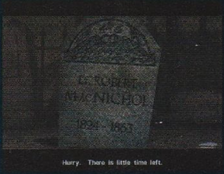




Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Když dělají dva totéž, není to vždy totéž. Tuto starou pravdu si můžeme demonstrovat třeba na druhém dílu z trilogie *Blair Witch*, která se právě měsíc po vydání jedničky řítí k milovníkům akčních adventur. Pokud máte pod polštářem Kladivo na čarodějnice, sprchujete se svěcenou vodou a k vašim zálibám patří upalování všeho druhu, nastražte své smysly!







Život v Burkittsvillu už nikdy nebude stejný jako před filmem Blair Witch Project. Burkittsvillané a obyvatelé nejbližšího okolí jsou prý jedni z mála, kdo skutečně nenávidí filmaře. Stejně tak prý mají plné zuby filmových fanoušků, kteří se jim prohánějí po lesích, plaší zvěř, toulají se mimo vyznačené cesty, aby se pak opíjeli do němoty v místních hospůdkách smutkem z toho, že se neztratili a že je neunesla blairská čarodějnice. Kdyby jen tušili, že za filmovými fanoušky už do marylandských luhů a hájů míří skupiny počítačových hráčů, asi by zaplakali.

Fanda hororových adventur se zřejmě nikdy neměl tak dobře jako letos. Po úspěšném *Devil Inside* se nám servíruje hned celá trilogie hrůzy využívající prvotřídní *Nocturne* engine a plně funkční mytologii kolem blairské čarodějky. *Volume 2*, které přichází na řadu nyní, není v žádném případě regulérním druhým dílem, nebož na jedničku ani nenavazuje a ani z ní nepřejímá žádné postavy; snad až na samotné zlo vězící v lese a jeho nástroje. Příběh se odehrává v březnu 1886, což je nějakých šedesát let před aférou Rustina Parra, o které pojednávala *Volume 1*. Bližší informace o pozadí příběhu najdete v rámečku.

Hlavním hrdinou je tentokrát muž. Je to voják z americké občanské války, seveřan a ještě důstojník. V lese ho raněného nalezla právě Robin Weaverová, která ho přivedla ke své babičce na farmu, kde se náš hrdina, který si z počátku nemůže vůbec na nic vzpomenout, zotavuje. Když je tedy opět při síle, dozvídá se, že se Robin ztratila kdesi v lesích, a její babička věří, že jedině on ji dokáže najít. Je tedy čas pustit se do práce. Aby to nebylo tak jednoduché a prosté, autoři nechávají příběh plynout ve dvou časových rovinách. V praxi to znamená, že většinu lokací procházíte dvakrát: jednou jako pátrající Mr. Lazarus v přítomnosti a podruhé jako poručík MacNichols v době války, kdy byl se třemi muži vyslán do lesa, aby zmapoval pohyb nepřítele. Jelikož osud poručíka MacNicholse je stejně tajemný jako zmizení Robin a jelikož za obojím stojí táž příčina, obě roviny spolu více než souvisí a obě jsou dostatečně napínavé, abyste se nenudili.

Coffin Rock v mnoha ohledech kopíruje jedničku, ale je tu také množství větších i menších rozdílů, které ovlivňují hratelnost. Tak například po grafické stránce jsou si hry hodně podobné. Mně osobně se více líbila výtvarná stránka *Volume 1*, protože více umocňo-

Coffin Rock

Příběh se tentokrát točí kolem Coffin Rocku, což by byl za normálních okolností pouze větší kámen ležící u říčky. Historie mu však, alespoň pro obyvatele Burkittsvillu, dala poněkud děsivější význam. Shrňme si ale všechny důležité momenty devatenáctého století v souvislosti s blairskou čarodějkou, a to od roku 1824, kdy bylo na místě původní vesnice Blair založeno právě Burkittsville.

Srpen 1825
Jedenáct svědků tvrdí, že viděli promodralou ženskou ruku, jak vtáhla desetiletou Eileen Treaclovou pod hladinu Tappy East Creek (Vířivé zátoky). Tělo utopené nebylo nikdy nalezeno a po dobu třinácti dnů byla hladina v zátoce zanesena mastnými svazky roští.

Březen 1886
Pohřešuje se osmiletá Robin Weaverová a do lesa se vydává hned několik pátracích skupin. Malá Weaverová se sama vrací do vesnice, na rozdíl od jedné skupiny pátračů. Těla jejích členů pak byla nalezena o několik týdnů později na Coffin Rocku, svázaná za ruce a nohy, přičemž těla všech byla pokryta rituálními symboly vyřezanými přímo do kůže.



vala atmosféru strachu. Ovšem i tentokrát objevíte řadu míst, z nichž vás zamrazí (ať již jde o strom s vaky či hřbitov). Lokace, do kterých zavítáte, jsou také pestřejší, což je mj. z důvodu, že zatímco v jedničce jste se toulali tam a zpět, dvojkou procházíte lineárním způsobem stále kupředu. Tento způsob eliminuje zásekу zaviněné tím, že jste někde něco drobného přehlédli apod. Když nebudete vědět kudy dál, je jasné, že problém je v té lokaci, ve které se nacházíte, a nikde jinde. Ne, že by to řešení hádanek nějak příliš ulehčovalo, ale pocit, že stále míříte vpřed a nebloudíte v kruhu, je celkem příjemný. Když už jsme u hádanek, *Volume 2* je spíše akční než adventura. Více si zde zastřílíte a zaběháte, místo meditování nad tím, kde použít který předmět.

Co se týče zbraní, jde o stejnou směs jako ve *Volume 1*, s tím, že autoři museli ubrat na výkonu vzhledem k roku, kdy se hra odehrává. Šestiranný revolver je ovšem zbraní více než spolehlivou, přičemž přítomnost zaměřovacího kříže nešla v tomto druhu hry žádným způsobem obejít. Na boj zblízka tu máte šavli a později sekeru (kterou je také občas potřeba porazit nějaký ten strom), na duchy zase kříž, který je ovšem nutno nejdříve aktivovat náhrdelníkem od jedné z bestií. Ta bestie si mimochodem říká Hag a souboj s ní patří k jedněm z nejhezčích zážitků ze hry. Pokud si nechcete zkazit zábavu, přeskočte rubriku Tipy & Triky v tomto čísle, kde vám radím, jak s Hagem naložit.

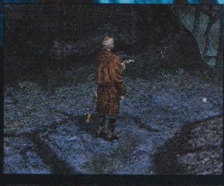
Kromě zbraní tu máte k používání také řadu předmětů, které se aktivují z inventáře stejně jako v jedničce. Ovládání postavy se nám přesunulo ze směrových šipek zcela vlevo a aktivace zbraní se provádí pravým tlačítkem na myši. Střelba a sbírání předmětů je v kompetenci levého tlačítka.

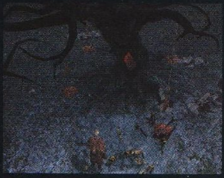
Atmosféra hry, hlavně v úvodu a prvních hodinách hraní, je oproti zážitku z minula poněkud slabá. Pohyby vašeho dvoumetrového chlapíka se zdají neohrabané, příběh je tak komplikovaný, neuvěřitelně rozkouskovaný do kratičkých kapitol a navíc dvou časových pásem, že možná budete mít chuť to zabalit. A to by asi byla chyba. Zhruba po první třetině se totiž teprve všechno rozjíždí. To, co zprvu vypadá jako nelogické, se vyjasňuje, délka herních kapitol vám už nepřijde krátká a naopak oceníte herní pestrost. Nic se tady neopakuje stokrát dokolečka, takže se neustále těšíte, co bude dál. Přestože dávám přednost způsobu zpracování *Volume 1*, musím uznat, že i tohle má cosi do sebe.

Dialogů a filmečků běžících plně v herním enginu si užijete tuny. Mystika Blair Witch se zde sice projevuje o něco méně než ve „filmovějším" předchůdci, ale o co méně se budete bát, o to více si zase zastřílíte. To mi ovšem připomíná, že *Blair Witch Volume 2* má také řadu chyb. Jednou z nich je pohyb. Ovladatelnost hrdiny se sice od jedničky rapidně zlepšila, ale přesto se občas stane, že se hrdina otočí o něco více, než by měl. V porovnání s tím, co si člověk užil minule, je to k přehlédnutí. Co se přehlíží hůře, jsou občasná zaseknutí mezi stromy či drobnými větvemi. Přepínání kamer funguje také hůře. Když průběh boje začne zabírat vzdálená kamera skrze stromy nebo dokonce kamera za zavřenými dveřmi, která má dojem, že ty dveře jsou otevřené, nezbývá než nevěřícně kroutit hlavou. Závěrem bych snad jen dodal, že *Volume 2* je určitě horší než promakaná jednička, ale i tak se o ní dá s klidem říci, že se dobře hraje, dobře vypadá, a i když jí to trvá trochu déle, nakonec vás chytne a donutí hrát až do konce. A co tam čeká? Jste si jisti, že vlastně chcete znát pravdu? Dělejte, jak myslíte.

Pavel Žďárek

00G0477









Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

Výrobce:	Human Head Studios
Vydavatel:	Gathering of Developers
Minimum:	P II, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 903 MB
Doporučeno:	P III, 128 MB RAM, 48× CD, HDD 903 MB
Multiplayer:	ne
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Ve srovnání s jedničkou pokulhává hlavně v zábavnosti. Pořád má však co říct všem hororovým fandům..

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Sedmdesát pět

Tři otázky pro Rowana Atalla, Art Directora druhého Blair Witch

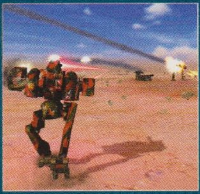
Řekněte nám něco o *Nocturne* enginu, který jste použili ve *Volume 2*. Upravovali jste ho nějakým způsobem?
Neměnili jsme funkční jádro obsažené v tomto enginu, do něhož patří například systém renderování nebo systém textur. Co jsme změnili, bylo něco z ovládání hry, zbraní a systému inventáře.

Jaké herní vyvážení můžeme čekat od *Volume 2*?
Ve hře půjde nejvíc o průzkum a akci, s občasným řešením hádanek. *Volume 2* se odehrává ve dvou časových rovinách: 1886, kdy se probudíte v lesích, a ve vzpomínkách z roku 1863, kdy hlavní hrdina zjišťuje, že byl vojákem v americké občanské válce. Jednou z otázek, na kterou musíte najít odpověď, je: Co se stalo vám a vašim mužům právě v roce 1863.

Spolupracovali jste nějak při výrobě hry s Haxan Films?
Haxan vybrali, na které části historie Blair Witch se máme zaměřit. My jsme si napsali scénář a vypracovali návrh designu. Obojí pak opět zkontrolovali lidé z Haxanu, a teprve po jejich schválení jsme se mohli vrhnout do výroby.

http://blairwitch.godgames.com/ – oficiální stránka celé trilogie
http://www.godgames.com/main.php – oficiální stránka vydavatele
http://filmovy.seznam.cz/blairwitch/index.html – česky o filmu Blair Witch

Simulátory



Nechybělo mnoho, a i tentokrát mohl být úvodník prostým hořekováním nad nedostatkem kvalitních her. Krátce před uzávěrkou tohoto čísla však do redakce dorazily dvě velmi příjemné zprávy. Tou první byla krátká noticka o tom, že *B-17 II* už je „gold" (tzn. venku bude co nevidět), zpráva druhá pak potěšila všechny příznivce robotických her. Ano, *MechWarrior 4* se konečně dostal na monitory hráčů a je stejně dobrý (ne-li lepší) než jeho předchůdci. Koneckonců pochvalná recenze Lukáše Erbena mluví za vše.

Chtěl bych také poděkovat za všechny kladné ohlasy (a koneckonců i těch pár záporných) na příručku o leteckých simulátorech v minulém čísle. V současné době probíhají přípravy na další projekt, který by měl ještě více zpopularizovat virtuální létání – pod rukama Jirky Matějky vzniká ve spolupráci s GameZone projekt volné Warbirds arény, kde se již zanedlouho svedou stovky on-line leteckých bitev. Je potěšující sledovat postupné rozrůstání tuzemské simulátorové komunity...

lukas_codr@idg.cz

V tomto čísle:

Top 10

Flanker 2.0	13/00	95 %
Falcon 4.0	2/99	95 %
Crimson Skies	20/00	90 %
MS Flight Sim. 2k	12/99	90 %
Fly!	9/99	90 %
Heavy Gear II	8/99	90 %
Combat Flight Sim. II	23/00	90 %
USAF	14/00	85 %
KA-52 T.	13/00	85 %
MechWarrior 4	nové	85 %







MechWarrior 4: Vengeance

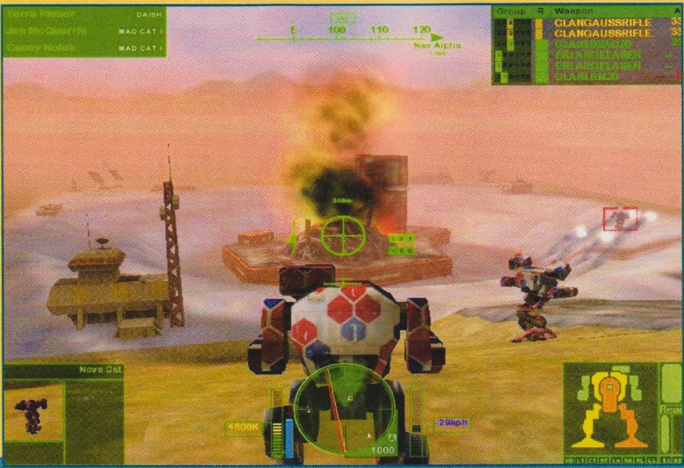
Je to už téměř pět let, co jsem poprvé zasedl do kabiny mecha. Psal se rok 1996 a já hrál *MechWarrior 2* – hru, které se podařilo vtáhnout do světa BattleTechu mnohé nic netušící počítačové hráče. *MW 2* byl a je v mnoha směrech dokonalý a nedostižný a jediné, co ho v mých očích překonalo, bylo „pokračování" *Mercenaries*. Od té doby se ale přihodilo mnoho změn, a tak čtvrtý *MechWarrior* nevychází pod hlavičkou Activisionu, ba ani MicroProse – vydává jej Microsoft, který před časem koupil společnost FASA, a tak získal přístup k právům na všechny její stolní hry.

Nejprve bych rád zdůraznil, že ač obdivuji stolní hry, ty battletechové nevyjímaje, mám s nimi minimální zkušenosti, ba co víc, jsem v tomto směru téměř analfabet. Nového *MechWarriora* proto hodnotím téměř výhradně jako hru počítačovou a neberu (ani nemohu brát) ohledy na případné (ne)srovnalosti v rámci BattleTechu – pokud tedy snad nějaká srovnání se stolní hrou uvádím, pak otevřeně přiznávám, že nejsou z mé lebky.

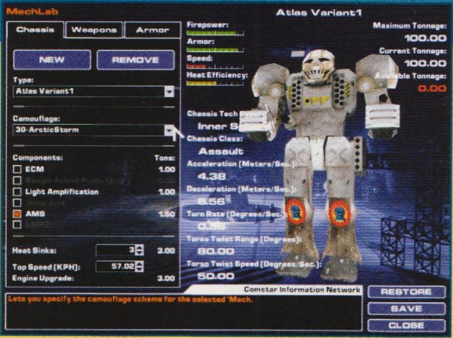


S mým tak trochu ignorantským přístupem k BattleTechu souvisí i relativní nezájem o dění v tomto světě a příběh ovíjející se kolem tohoto i předchozích dílů. Přesto jsem si ale nedokázal nepovšimnout zásadní změny v přístupu k vlastní herní postavě – zatímco v předchozích dílech jsem byl pouze „obyčejným" pilotem bitevního monstra, tentokrát mne autoři pasovali rovnou na následníka trůnu, který si musí (jaké to překvapení) místo pro svou zadnici vybojovat ze spárů svéřepých zloduchů. Všechno je to vlastně moc pěkné, jen možná trochu afektované – pokud jste rádi středem dění, pak prosím, mu ale protentokrát postačí, když bude *MechWarrior 4* dobrá hra. Pokud chcete vědět o příběhu více, podívejte se znovu na intro :-).

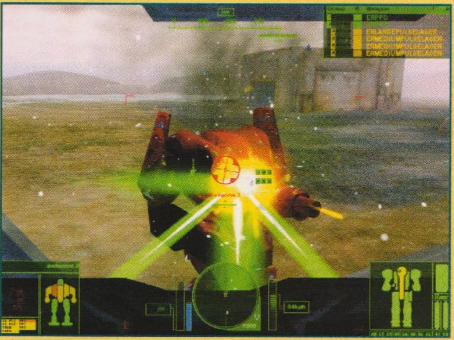
MechWarrior, to jsou v první řadě MECHové (či OBŘI, jak zní roztomilý český překlad :-). Autoři tentokrát do hry vložili čtrnáct nejznámějších strojů (je tu například Atlas, MadCat, Thor a Vulture) a doplnili je sedmi zbrusu novými mechy. Na rozdíl od předchozích dílů ale tentokrát zjistíte, že i mechové stejné tonáže se mohou značně lišit v možnostech výzbroje a výbavy. Zejména mechové vnitřní



Oficiální stránky *MechWarriora 4* naleznete na adrese:
http://www.microsoft.com/games/mechwarrior4/







sféry totiž nemohou nést libovolnou zbraň na libovolném místě, jak to bylo možné dříve. Každý stroj má specifická místa pro instalaci raket či energetických a střelných zbraní. Některé stroje mají sice i „multifunkční závěsy", ale jsou to spíše výjimky.

Nevýhoda je, že nemůžete nakonfigurovat „supermecha", který je téměř nepřemožitelný, na druhou stranu vás to ovšem nutí mnohem více přemýšlet a taktizovat jak ve hře, tak i v hangáru, při konfiguraci strojů – a zejména vybírat si pro různé mise různé mechy. Catapult je tak ideální pro boj na dálku (pokud jej naložíte raketami), zatímco Atlas je perfektní pro boj zblízka a rychlou eliminaci nepřátel (například při obraně základny). Mám též dojem, že touto změnou se *MechWarrior* přece jen poněkud přiblížil své stolní předloze.

S konfiguracemi mechů a jejich úpravami souvisí velmi úzce i hangár – tedy přesněji mechlab. V předchozích dílech se mnoho hráčů úpravám mechů nevěnovalo v podstatě ze dvou důvodů. Jednak to bylo poměrně nepřehledné, ale zejména to obvykle nebylo nutné – se základní výzbrojí jste totiž mohli splnit valnou většinu misí. Větší důraz byl na tuto oblast kladen snad pouze v geniálních *Mercenaries*. V *MW 4* ale ani jedno z toho neplatí. Již třetí mise mě donutila zásadně přehodnotit nejen samotnou výzbroj, ale i pancéřování zvolného mecha – se základní sestavou se mi totiž nepodařilo misi splnit (malá palebná síla, nedostatek munice).

Nedá se přitom říci, že byste nyní měli více možností, jak si mecha upravit – spíše naopak. Vše je ale jasné, přehledné a přitom efektivní. Možná, že někteří hardcore příznivci a fandové BattleTechu tím budou zklamáni, ale pro průměrného hráče je to jednoznačně přínos. Jediné, co mi při konfiguraci strojů velmi vadilo, byla nemožnost uložit si jednotlivé konfigurace každého stroje pro pozdější použití – pokud se tedy v další misi chcete vrátit ke své předchozí konfiguraci, musíte vše znovu přenastavit, což může být dost práce, protože pro instalaci některých těžkých zbraní musíte mechovi odlehčit na štítech či motoru.

Ovládání *MechWarriora* je už tradičně práce pro chobotnici. Než se do hry pustíte, ujistěte se, že máte pokud možno 3D joystick s „natáčecí" rukojetí a plynovou pákou, nebo myš a velmi, velmi hbité prstíky levé ruky. Možná by se vyplatilo přibalovat ke hře nějaký ten mutagen, po kterém by vám narostla třetí ruka, protože ty dvě toho budou mít chvílemi opravdu hodně. Na vině je určitě podstatně vylepšený engine a animace vašeho i nepřátelských mechů – hra je totiž díky tomu mnohem rychlejší (a i trochu akčnější) – ze základní podstaty mecha (tedy nohy vpřed, trup za nepřítelem hleď) se vám tak chvílemi vyvine lehčí záchvat padoucnice – stíhat to všechno na myši a klávesnici znamená radikální změnu rozložení kláves (a jejich následné biflování), protože defaultní nastavení evidentně nepočítalo s tím, že mi joystick vypoví krátce před instalací hry službu. Na druhou stranu si nejsem jist, jak bych joystickem zvládal mířit – myš je na ovládání trupu opravdu geniální. Nemyslím to ale jako kritiku ovládání (ostatně – nastavit si můžete téměř cokoliv, jediné, co hra nepodporuje, jsou taneční podložky), ale spíše jako varování – pokud jste nikdy *MechWarriora* či *Earthsiege* nehráli, bude vám asi chvíli trvat, než vše bravurně zvládnete (mírná kritika tak padá na tréninkové mise, které mohly být připraveny lépe a mohlo jich být více).

Pokud jste si prohlédli screenshoty okolo, je vám asi jasné, co na novém *MechWarriorovi* doslova udeří do očí – je to neuvěřitelně krásné prostředí, do kterého je hra zasazena. Někteří by možná řekli „hezká grafika", ale ono to opravdu není jen o grafice. Bojiště, na kterých se proháníte, jsou totiž vymodelována s neuvěřitelným smyslem pro detail i celek a doplněná výborně animovanými mechy i perfekt-

PŘÍBĚH

OK, OK, v úvodu recenze jsem vás trochu odbyl s příběhem, tak to nyní napravím.
Ve čtvrtém dílu přijímáte roli Iana Dresariho. Syna vévody z Kentares IV – jedné z planet Vnitřní sféry. Před dvaceti lety jste odešli ze svého domovského světa znechuceni způsobem, kterým váš otec vládl. Účastnili jste se bojů proti Klanům, které se předtím odtrhly od Vnitřní sféry (tyto boje byly náplní předchozích dílů). Nyní se vracíte domů, abyste našli svůj svět poničený občanskou válkou a okupovaný rodem Steinerů. Úkol je tedy jasný – získat Kentares IV zpět.

MechWarrior 4: Vengeance

Výrobce:	FASA Interactive
Vydavatel:	Microsoft
Minimum:	P 266, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 150 MB, 16MB 3D karta
Doporučeno:	Celeron/Duron 600, 128 MB RAM, 16× CD, HDD 550 MB, 32MB GeForce
Multiplayer:	ano
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Výborná simulace mechů. Téměř dosáhla na pomyslný vrchol celé řady. Osobně u mne ale stále vedou Mercenaries.

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Osmdesát pět

Jedny z neoficiálních stránek o všech *MechWarriorech* jsou na adrese: *http://www.dropshipcommand.com/*

nimi vizuálním efekty. Nečeká vás sice téměř neohraničené herní prostředí (jako v připravovaném českém *Flashpointu*), ale i tak je na co se koukat a do čeho střílet. Navíc jednotlivá prostředí nejenže různě vypadají, ale různě se v nich i hraje. Jak možná víte, jednou ze zásadních věcí je u mechů chlazení – přehřátý mech se prostě úplně resetuje stejně jako váš přetaktovaný Celeron, a vy tak pár vteřin nečinně civíte a čekáte, který z nepřátel si z vás udělá cvičný cíl (o souboji se v té chvíli prostě nedá mluvit). Pokud bojujete na chladném měsíci či v arktické tundře, jste v pohodě – ale běda vám, jestli si do pouště vezmete příliš silné zbraně či mecha s tendencí k přehřívání.

Celkem projdete sedmi různými prostředími, ve kterých se odehrává 25 misí. Kampaň je bohužel lineární, takže u většiny misí v případě neúspěchu hrajete znovu – jen v některých případech se mohou cíle během mise změnit, či je možné misi dohrát i při nesplnění některého primárního úkolu. Mise jsou z valné části navrženy velmi dobře, a tak na lineárnost rychle zapomenete – tedy až na okamžiky, kdy se přes některý z úkolů nemůžete dostat. Pak proklínáte jak lineárnost, tak jediný skutečný neduh herního designu – nevyrovnanou obtížnost misí. Ta se projevuje zejména s příchodem některých nových zbraní, které mohou z několika následujících misí udělat opravdový fragfest. Naštěstí to ale není příliš časté a ostatní kladné stránky hry to snadno přehluší.

Jaký tedy *MechWarrior 4* je? Výborný. Nedosahuje sice kvalit dvojky či *Mercenaries* (myšleno v době jejich vydání), ale rozhodně se jedná o výbornou mechovou simulaci, která je přístupná nejen skalním fandům BattleTechu, ale i všem ostatním hráčům, kteří se nebojí používat při hraní více než osm kláves (tolik jich totiž zhruba stačí na *Tomb Raidera*). Počítejte ale s tím, že hra je o něco rychlejší a akčnější (i přes značný důraz na taktiku boje – ostatně mám takový pocit, že multiplayer bude tentokrát stát za to, jenže to obvykle ověří až čas). Grafika je jednoznačně famózní, design misí je na velmi dobré úrovni a nutnost roboty skutečně pečlivě konfigurovat hru posouvá o značný kus dále. Není to herní revoluce, ale je to moc, moc dobré.

Lukáš Erben

00G0479

20 VYBRANÝCH MECHŮ:

Awesome
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 80
Jump jet trysky: ne
Rychlost : 68 km/h
Vnitřní konstrukce: Standard



Atlas
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 100
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 51 km/h
Vnitřní konstrukce: Standard



Hellspawn
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 45
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 102 km/h
Vnitřní konstrukce: Standard



Chimera
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Reflective
Max. tonáž: 40
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 102 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



MadCat Mk.II
Technologie: Clan
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 90
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 73 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Bushwacker
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 55
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 85 km/h
Vnitřní konstrukce: Normal



Catapult
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Reactive
Max. tonáž: 65
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 68 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Cougar
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 35
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 90 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Daishi
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 100
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 51 km/h
Vnitřní konstrukce: Normal



Loki
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 65
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 85 km/h
Vnitřní konstrukce: Normal



Mad Cat
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 75
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 85 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Mauler
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Reactive
Max. tonáž: 90
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 51 km/h
Vnitřní konstrukce: Normal



Nova Cat
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 70
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 68 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Osiris
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 30
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 130 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Raven
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 35
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 102 km/h
Vnitřní konstrukce: Standard



Shadow Cat
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 45
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 102 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Thantaos
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 75
Jump-jet capable: ano
Rychlost: 73 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Thor
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 70
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 85 km/h
Vnitřní konstrukce: Normal



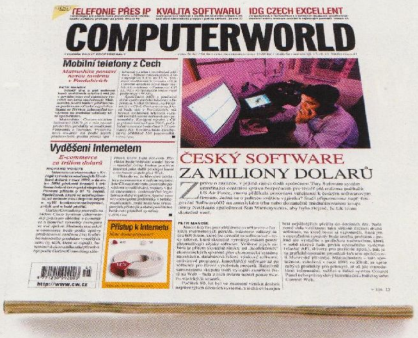
Uziel
Technologie: Inner Sphere
Štíty: Ferro-fibrous
Max. tonáž: 50
Jump jet trysky: ano
Rychlost: 95 km/h
Vnitřní konstrukce: Endo steel



Vulture
Technologie: Clan OmniMech
Štíty: Reactive
Max. tonáž: 60
Jump jet trysky: ne
Rychlost: 85 km/h
Vnitřní konstrukce: Normal






TELEFONIE PŘES IP
KVALITA SOFTWARU
IDG CZECH EXCELLENT
COMPUTERWORLD
Mobilní telefony z Čech
Vyděšení Internetem
E-commerce za trilion dolarů
ČESKÝ SOFTWARE ZA MILIONY DOLARŮ
Přístup k Internetu
http://www.cw.cz



Legendární realtime strategie přichází i na vaše monitory...







GameStar X-Tra: Total Annihilation

detailní průvodce hrou pro totální TA maniaky

Přehled jednotek, herní taktika a popis misí.

Předplatné jako perfektní vánoční dárek – stále za bezkonkurenční cenu 98 Kč*!

Tímto si objednávám předplatné časopisu GameStar:

☐ běžně ☐ doporučeně

- ○ roční předplatné (12 čísel)
- ○ půlroční předplatné (6 čísel)
- ○ čtvrtletní předplatné (3 čísla)

firma ____________________

IČO, DIČ** ____________________

jméno a příjmení ____________________

ulice, číslo ____________________

PSČ, obec ____________________

rodné číslo ____________________

telefon, e-mail ____________________

**tento řádek vyplní pouze právnické osoby

Jak si předplatit:

Vyplněný předplatitelský kupon nalepte na korespondenční lístek a odešlete na naši adresu. Pokud chcete daňový doklad, zavolejte na tel. 02/570 88 161-2 (ČR) nebo 07/44 45 45 59 (SR). Můžete také mailovat na predplatne@idg.cz (ČR) nebo magnet@press.sk (SR).

	ČR běžně	ČR doporučeně	SR běžně	SR doporučeně
12 čísel	1 176 Kč	1 326 Kč	1 404 Sk	1 644 Sk
6 čísel	591 Kč	666 Kč	712 Sk	832 Sk
3 čísla	297 Kč	nelze	357 Sk	nelze

Česká republika
IDG Czech, a. s.
GameStar
Seydlerova 2451/11
158 00 Praha 5

Slovenská republika
MAGNET-PRESS
SLOVAKIA, s. r. o.
Teslova 12, P.O. Box 169
830 00 Bratislava 3

* Cena za jeden výtisk celoročního předplatného.

Tipy & Triky

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

První Blair Witch je pečlivě vyváženou akční adventurou, která po vás bude chtít jak rychlou ruku při přestřelkách, tak využití mozku při řešení často kladené otázky: Jak dál? Následující řádky jsou drobnými postřehy, které by vám měly pomoci dostat se do hry. Snad se díky jim vyvarujete i některým „zakysnutím".





- Úvodní trénink využijte k tomu, abyste si osvojili používání zbraní. Zkušenosti, kterých se vám v tomto směru dostane, záhy oceníte. Během tréninku rovněž doporučuji si v Options nastavit citlivost myši (osy X a Y) na úroveň, která vám bude při akci vyhovovat.
- Vzhledem k tomu, že střelivem při jeho rozmisťování autoři notně šetřili, nezbude vám než se chovat podobně. Většina protivníků je velmi odolná – doporučuji nastavit zaměřování na automatické, a tím předejít nadbytečné spotřebě nábojů.
- Pokud v průběhu hry nevíte co dělat, řiďte se poznámkami a hlavně úkoly zaznamenanými v deníku. Často také musíte „povinně" zavést hovor s nějakou osobou z Burkittsvillu nebo navštívit určité místo. Teprve pak se děj posune zase o něco dál.
- V městečku, v němž strávíte první noc, musíte všechny pozabíjet. Navštivte veškeré průchozí budovy a likvidujte každého, kdo vám přijde pod ruku.
- V lese se orientujte podle kompasu a mapy. Zabráníte tak nechtěnému bloudění (nepočítám úseky, kdy vás hra nutí bloudit v rámci děje).
- Na některé potvory neplatí ani pistole, ani puška. Ke slovu přichází vaše speciální zbraň, která spolehlivě platí na „mlžné" příšerky všeho druhu (ano, i na toho obrovského škorpiona).
- Během hry pořídíte několik zvukových nahrávek, které musíte dešifrovat. K dispozici máte magnetofon, u kterého lze nastavovat „bass", „treb", „freq", směr převíjení a rychlost. Na princip není tak těžké přijít. Nejdříve nastavujte „bass" a „treb". Potom „freq" a teprve nakonec rychlost a směr. U první zvukové nahrávky (z lesa) je nastavení následující: bass: 2, treb: 5, freq: 3; rychlost: 4 a převíjení směrem zpět.

Blair Witch Volume 2: Coffin Rock

Druhé Blair Witch je mnohem více akční hrou, s již menší porcí hádanek. Ty se navíc většinou točí jen kolem notoricky známé otázky (viz výše): Kudy vede cesta dál? Takže tady je pár způsobů, jak hledat odpovědi:





- Sbírejte náboje všude, kde se vám k tomu naskytne příležitost. Na rozdíl od jedničky je ve druhém dílu nacházíte poměrně v hojném množství, ale i tak se vyplatí s nimi šetřit. Nic, co naleznete, nenechávejte ležet ladem. Platí to dvojnásob o dřevěných talismanech, které vám přidávají zdraví.
- Hru často ukládejte. Některé přesuny mezi úrovněmi příběhu vás vrhají přímo do soubojů, takže je rozumné využívat Quick Save.
- Stejně jako v jedničce i zde jsou příšerky, na které neplatí obyčejné zbraně. To je také důvod, proč je kříž vaším nedílným artefaktem. Pro jeho používání je potřeba ukrást příšerce jménem Hag náhrdelník, který kříž aktivuje. Je to velice důležité, neboť bez síly kříže nelze Haga porazit. Jejím prostřednictvím jej musíte nejprve paralyzovat a teprve až poté je možné ho „rozstřílet". Kříž musíte použít i tehdy, chcete-li užít ozdravovacího kouzla, a to až do chvíle, než bude soupeř před vámi ležet mrtvý.
- Sledujte pozorně dialogy. Jen tak se dozvíte množství důležitých informací, bez kterých byste byli zákysům vydáni napospas.
- Některé bestie nelze přímočaře zničit, ale jenom je na chvíli jakoby složit k zemi. V takové situaci je vaším úkolem jediné: dříve než se postaví opět na nohy, vezměte roha.
- Z některých zdánlivě slepých lokací vede cesta přes kmen stromu, který ovšem musíte nejprve porazit. Učiníte tak pomocí sekery nalezené v jednom z předcházejících úseků hry.
- Někdy se ovšem řešení logických problémů nabízí samo. Například u stromu se čtyřmi rudými vaky není potřeba víc, než tyto vaky prostřelit.
- Jiné potvory – nejčastěji démonické psy – lze zabít jedinou střelou. Ručně (i při navoleném automatickém zaměřování) musíte mířit z takové vzdálenosti, na kterou druhá strana ještě nestihne na vaši přítomnost reagovat. Budete-li přesní (nejlepší je rána přímo na komoru), postačí vám k úspěšnému výsledku jediná střela.

Pavel Ždárek

00G0480

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

První díl znamenal renesanci upadajícího žánru, druhý se zrodil po dvou letech usilovné práce do nového zlatého věku počítačových RPG a posunul hranice kvality ještě mnohem dále. Navíc jeho komplexnost je odzbrojující, a tak tu pro vás máme několik rad a triků.

Na začátek hrstka telegrafických informací. *Baldur's Gate II* je postavena na druhé edici pravidel Advanced Dungeons and Dragons. Oproti *BG II* přibyla jedna rasa (Half-Orc) a tři nová povolání (Sorcerer, Monk, Barbarian). Jsou zde obsaženy doplňkové sady (Fighter, Ranger, Paladin, Cleric, Druid, Mage, Thief, Bard), které přidávají možnost specializace vašich borců. Zlepšil se pohyb postav, přibylo celkem 171 000 animačních okének (ke 108 420 z jedničky). Jistých změn doznaly dovednosti, zvláště pak zbraně, které se teď nedělí do kategorií, ale přímo na jednotlivé zástupce. Hra obsahuje zhruba 300 kouzel, a to i z nejmocnějších kruhů (7. za kleriky, 9. pro mágy) jako Contingency, Delayed Blast Fireball, Time Stop, Power Word, Kill, Ressurection, Meteor Swarm. Protivníků je skutečná hojnost, přes 130 druhů, draky nevyjímaje. Skalní příznivce bude určitě zajímat limit zkušenosti stanovený na 2 950 000 bodů, díky čemuž může většina hrdinů dosáhnout 17. úrovně a někteří vybraní dokonce ještě o šest stupínků výše. Malým luxusem je možnost získat svoji vlastní usedlost. Hra nabízí také řadu vlastních uživatelských úprav (import vlastní fotky, zvuků atd.). Pokud se chcete bavit maximálně dlouho, dohrajete *Baldur's Gate II* třeba až za 300 hodin čistého herního času. To už si asi pár postřehů určitě zaslouží, co říkáte?

Tvorba postavy

• Volba pohlaví nemá žádný vliv na schopnosti nebo atributy vašeho hrdiny. Rasa má mnohem podstatnější úlohu, určuje maximální/minimální hodnoty vlastností, speciální nadání (např. infravize) a omezuje také výběr profesí. Lidé jsou zcela univerzální a všeho schopní, elfové disponují větším talentem na magii, trpaslíci nebo půlorkové mají boj v krvi a hobit je zas dovedný zloděj.

• Atributy (síla, inteligence, obratnost apod.) se generují náhodně, přinejmenším však vždy vyhovují podmínkám zvolené profese. Doporučuji několikrát provést nové „hození" (Reroll), abyste měli představu, jak moc rozdílné hodnoty můžete čekat. Pak už si jen počkejte na hod s největším součtem a podle převodu 1 ku 1 si své vlastnosti patřičně upravte. Válečníci by měli mít vysokou sílu a konstituci, mágové musejí rozvíjet svůj intelekt a znalosti. správnému zloději by kromě obratnosti a charisma neměla scházet ani inteligence. Dobrý hraničář je obratný, ale také silný, barda šlechtí moudrost a obratnost, klerik musí pečovat o svoji sílu a inteligenci.

Charakter vaší postavy ovlivňuje kromě dialogů a chování také použití různých předmětů, neboť některé z nich mohou mít ve svém vlastnictví pouze kladní hrdinové a jiné jsou zase schopni využívat výhradně jenom ti záporní.

• Noví hrdinové začínají hru s 89 000 body zkušenosti, prakticky tedy až na 7. či 8. úrovni. Díky tomu je součástí jejich tvorby také řada zpočátku komplikovaných voleb. Mág by měl mít ve své knize zapsána některá ryze útočná kouzla, dále pár zaklínadel na výpomoc družině. Klerik je sice povahy útočné, ale v jádru bohulibé, a proto by měl mít kromě bojových čar ve svých zápiscích zanesenou i řadu uzdravovacích kouzel. Budoucí zloděj se bude muset zabývat procentuálním rozložením svých jednotlivých schopností. Důležitá je detekce pastí a otevírání zámků. Někdy je také užitečné krytí se ve stínu a zajímavou zkušeností se může ukázat i okrádání ostatních – doslova jakési „vykrádání kapes".

• Ze zbraní lze doporučit dlouhý meč, obouruční meč a luk. Každý pořádný bojovník (i hraničář) by je měl umět ovládat. Bojové styly jsou zajímavá novinka. Nejeden hráč bude zřejmě uchvácen útokem, při kterém může využívat současně dvě jednoruční zbraně. Ostatní profese si už moc vybírat nemohou, a proto je v jejich případě vždy dobré mít obrazně i doslova po ruce jak zbraň pro boj zblízka, tak i pro střelbu na vzdálené cíle.

• Obličej si vygenerujte dle libosti, také šaty jsou věcí vašeho estetického cítění, podle vlastních zkušeností bych však doporučil volit spíše jasnější barvy, které lze na tmavých pozadích samozřejmě lépe rozeznat. K verbálnímu projevu vaší postavy se mnoho říci nedá, snad se vám ale jedna z pěti možností pro příslušné pohlaví bude líbit.

• Pokud jste dohráli první díl *Baldur's Gate*, pak si můžete svého hrdinu importovat, a to jak z uložené pozice, tak ze souboru postavy (*.ch). Jedno jak druhé však musíte nejprve přehrát do struktur hry, uloženou pozici např. do adresáře save. V důsledku nových pravidel vás také čeká pár změn, ale pak už se můžete pustit do hraní. Počáteční zkušenost je 89 000, nebo 161 000 bodů v případě, že jste dohráli i *Tales of the Sword Coast*.

• Jestliže jste si žádný save z jedničky nenechali a žádná dlouhá výroba dobrodruha vás nezajímá, pak můžete využít jeden z předdefinovaných archetypů, které pro vás tvůrci do hry umístili. Jejich seznam se vám zobrazí po pokusu o import a práce s nimi bude už minimální.

Herní prostředí

• Obtížnost je možné nastavit podle individuálních potřeb. Nejsympatičtější je normální nastavení, kdy jsou nestvůry silné jako v originálním AD&D, ale při přechodu na vyšší úroveň dostává vaše postava automaticky maximální počet zásahových bodů. Hráči poněkud drsnější povahy možná budou jen zklamáni, že tužší verze nestvůr jim nepřinesou vyšší zisk zkušenosti, ale to bych za nějak tristní nedostatek rozhodně nepovažoval.

• Ukládání pozice již není doprovázeno zrozením nových protivníků. Konečně tak můžete používat save zcela podle svých potřeb. Hra se navíc ukládá automaticky při přechodu do každé nové lokace, nabízí se také rychlé uložení pomocí klávesy „Q". Plnohodnotný save provádějte minimálně po splnění každého úkolu a po nějaké klíčové události. Určitě si však neukládejte jen pod jedním jménem.

• Dialogy jsou ve hře všudypřítomné a často poměrně rozsáhlé. Člověk bez valnější znalosti anglického jazyka bude mít určitě značné problémy, neboť právě správně vedený rozhovor je často klíčem k danému problému. Nabízené odpovědi jsou většinou tři, případně více, přičemž první je kladná. Další jsou již postupně hrubější a také více povýšené, poslední hovor ukončíte. Protože se však nejedná o 100% model, doporučuji dávat na průběh rozhovorů dobrý pozor.

• Nákupní ceny určuje charisma obchodující postavy. Základní sazba se mezi jednotlivými obchody liší jen málo, takže při hledání solidního partnera nemusíte obcházet celé město. Hodnota výrobků se odvíjí od jejich množství, které má obchodník na skladě. Přebytečné výbavy se proto zbavte nejlépe u někoho, kdo ji kupuje, ale v nabídce ji nevede – všechny stejné věci vždy prodávejte najednou.

• Svitky i bižuterie zabírají v inventáři zbytečně mnoho místa. Naštěstí je možné koupit si na ně speciální složky, které vám spoustu prostoru ušetří.

• Zkoumáte-li neznámé interiéry, předsuňte zloděje na čelo skupiny a navolte mu, aby se zaměřil na hledání pastí. Jakmile nějakou objeví, pokuste se ji odstranit. Pokud to není možné, bude třeba si na její likvidaci pořídit něco speciálního (věc, kterou past vyžaduje).

• Typická herní obrazovka je popsána na obrázku, který naleznete někde poblíž. Příjemná je možnost skrýt pravou a levou lištu. Určitě se vám bude hodit

i mapa, do které je možné, dokonce různobarevně, zanášet poznámky. Od věci není také kontrolovat deník, kam se vám zapisují plněné a vykonané úkoly a do kterého lze psát vlastní postřehy.

• Mág, klerik a vůbec postavy, co umějí kouzlit, by občas měli nahlédnout pro změnu do svého lexikonu. V něm se vyplatí zkontrolovat, zdali mají „zamemorovaná" všechna patřičná kouzla a že jejich paměť není prázdná jak dutá koule.

Boj

• Další nedílnou složkou hry je boj. Naučte se používat mezerník pro rychlé zastavení hry, který značně usnadňuje plánování bitvy a umožňuje oddělené rozdělení úkolů jednotlivým hrdinům vaší družiny. Konfigurace umožňuje automatické zastavení toku času při určitých kritických událostech (zásah nepřítelem, nízké zdraví). Na druhou stranu to však poněkud snižuje plynulost hry, čímž ji místo ulehčení spíše znepříjemňuje.

• Předvídavostí se snažte být připraveni na všechny možné eventuality, abyste se nemuseli nikdy moc zdržovat. Vždy se vyplatí mít nasazené brnění a pro ruce nejenom zbraně (nejlépe obě), ale také uzdravovací lektvary umístěné pro rychlé užití ve čtvercových polích a včas přednastavená nejčastěji používaná kouzla.

• Padlé nepřátele oberte hlavně o peníze, které nic neváží ani nezabírají prostor, dále jejich magickou výbavu, drahé kameny a léčivé lektvary. Obyčejné věci nijak zvlášť velkou hodnotu nemají, a proto na ně zbytečně neplýtvejte místem ve svém inventáři.

• Pokud se máte postavit skupině nestvůr, uplatněte taktiku „volavka". Vyberte ze svého středu jednoho rychlého jedince, který se přiblíží k nepříteli a z bezpečné vzdálenosti na něj vystřelí. Poté, co se rychle navrátí k družině, vám už nic nebrání, abyste s odloučenými „ovečkami" překvapeného stáda hravě vypořádali po jednom.

• Všechny vrhací zbraně pro boj zdálky jsou velmi užitečné. Dbejte na to, aby každá vaše postava měla nějaký luk, kuši či alespoň prak. Neocenitelné jsou zejména proti mágům, kteří pro svá mocná kouzla potřebují klid a které takový útok dovede vyvést z koncentrace.

• Vaši skupinu organizujte podle jednotlivých schopností jejích členů. Bojovníky stavte na čelo, mága do zadní linie. I klerik může bojovat, ale daleko užitečnější je jako felčar. Neradno podceňovat zloděje. Ten se totiž může ukrýt ve stínu a překvapit náhlým útokem ze zálohy s poměrně vážnými následky. Bard ovšem udělá nejlépe, když svým druhům bude pět na kuráž.

Triky

VAROVÁNÍ: Používání níže uvedených fint je nesportovní. Vyvarujte se jich, pokud si nechcete kazit radost ze hry.

Použijte poznámkový blok, ve kterém si otevřete soubor Baldur.ini. Nalezněte hlavičku nastavení [Program Options], pod kterou vepište řádek Debug Mode=1. Uložte soubor a spusťte *Baldur's Gate II*. Ve hře pak pomocí klávesové kombinace Ctrl + mezerník zobrazte příkazovou řádku. Povely se zadávají přes klávesnici, každý musí potvrdit Enter. Následuje výpis použití konzole:

Zkušenost pro družinu
CLUAConsole:SetCurrentXP(NAPIŠTE ZKUŠENOST). Platí omezení maximálním limitem hry. Zkušenost obdrží jen ten hrdina, jehož portrét je v zeleném rámečku.

Peníze
CLUAConsole:AddGold(VEPIŠTE OBNOS).

Vyrob předmět
CLUAConsole:CreateItem(„PŘEDMĚT", POČET).
Seznam věcí je následující:

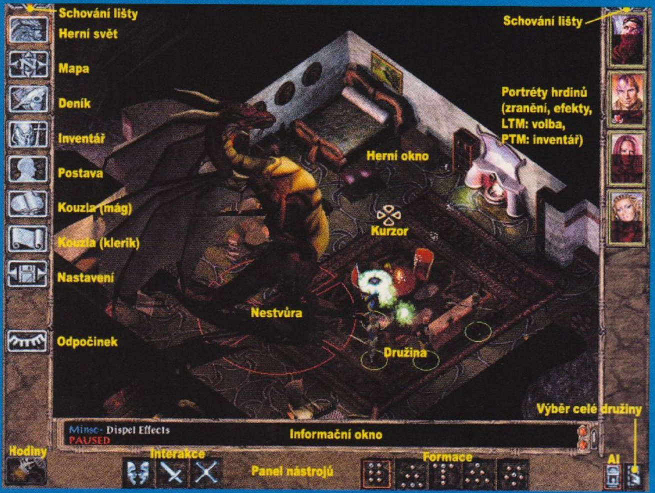
chan06	– Drizztova kroužková zbroj +4
leat08	– vyztužené kožené brnění +3, stinná zbroj
plat05	– plné plátové brnění +1
helm04	– přilba obrany
shld04	– střední štít +1
shld06	– velký štít +1
shld17	– štít +1
ring07	– prsten ochrany +2
ring08	– prsten kouzelnictví
brac14	– chrániče AC 4
clck02	– plášť ochrany +2
belt06	– pás obří síly
boot01	– boty rychlosti
staf08	– bojová hůl +3
hamm08	– válečné kladivo +2
sw1h09	– krátký meč +2
sw1h40	– „Čepel růží" (dlouhý meč +3, +2 k charisma)
sw1h49	– ninja meč +1
sw2h09	– „Válečná čepel" (obouručný meč +4)
bow18	– krátký luk +2
bow17	– dlouhý luk +2
slng03	– prak +3
ax1h03	– bitevní sekera +2
halb03	– halapartna +2

Stvoř stvůru
CLUAConsole:CreateCreature(„NÁZEV NESTVŮRY"). Čerstvý soupeř pro vaši družinu.
Pár ukázek:

dragred	– červený drak
dragblac	– černý drak
dragsilv	– stříbrný drak
demnabo1	– nabassu
dempi01	– pekelný démon
updeath	– démonický rytíř

Přenos na určené místo
CLUAConsole:MoveToArea(„ČÍSELNÝ KÓD OBLASTI"). Nejprve se ujistěte, že jsou všichni členové družiny pohromadě.
Několik příkladů:

Temple District	– AR0900
Graveyard District	– AR0800
Slums District	– AR0400
Waukeens Promenade	– AR0700
Government District	– AR1000
Bridge District	– AR0500
Docks District	– AR0300
CityGates	– AR0020
Umar Hills	– AR1100
Suldanesslar	– AR2500
The Nine Hells	– AR2900
Domain of the Dragon	– AR1201
Asylum Dungeon	– AR1512
Bodhis Dungeon	– AR0801
Astral Prison	– AR0516
Planar Sphere	– AR0411
Cult of the Unseeing Eye	– AR0202
Rift Dungeon	– AR0204
Demon Outerworld	– AR0414
De'Arnise Hold	– AR1300
Trademeet	– AR2000
Druids Grove	– AR1900



Atributy na maximum
Při tvorbě postavy stiskněte kombinaci Ctrl + Shift + 8.

Odkrytí mapy
CLUAConsole:ExploreArea()

Uzdravení a skok
Kombo Ctrl + R = obnovení zdraví, Ctrl + J = skok na pozici myši.

Moc nad časem
Stiskněte Ctrl + T, abyste nechali čas plynout rychleji vpřed.

Rychlé zabití
Stiskněte Ctrl + Y, čímž zneškodníte osobu nebo nestvůru, na které jste měli kurzor myši.

Další kódy
Ctrl +1 – změna obrany zbroje
Ctrl + 6 & Ctrl + 7 – změna modelu hrdiny (listování mezi nimi)

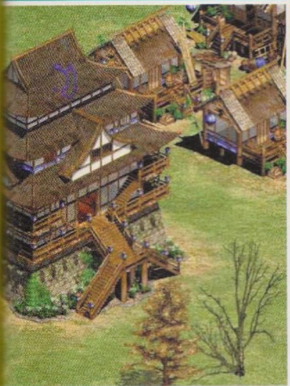
Snad vám skromný soubor rad na horkou novinku podzimního trhu přišel vhod. Přeji vám s touto vysoce kvalitní hrou mnoho úspěchu. Není totiž vyloučeno, že si její složitost časem vyžádá, kromě hrstky těchto postřehů, také kompletní návod.

Jan Kálal

00G0481

www.gamezone.cz







www.gamezone.cz






FIFA International Soccer
aneb Historie virtuální meruny

Dějiny jsou jako jízda vlaku po kolejích. Směr je daný okamžiky, které jako pomyslné vyhybky na nikdy nekončící cestě nemilosrdně určují další vývoj. Pro simulace fotbalu nebo, chcete-li, socceru na PC se jedním takovým zlomem stal podzim roku 1994.

Mistrovství světa ve skutečném „fyzickém" fotbale, pořádané onoho roku, bylo samozřejmě pobídkou pro všechny herní firmy k uvedení svých novinek nebo nových verzí svých výtvorů. Mezi nimi nechyběli ani dnes legendární a tehdy teprve začínající EA Sports, na sportovní simulace specializovaná odnož společnosti Electronic Arts. Na kontě už měli nedávnou úspěšnou premiéru hokeje NHL, prvního solidního převedení této kolektivní hry do křemíku a bitů. Povzbuzeni kladnou reakcí hráčské veřejnosti a patrně také komerční atraktivitou „mistrovského" roku, rozhodli se EA Sports přeportovat svou fotbalovou simulaci z tehdy používaných herních konzolí Sega Mega Drive také na počítače třídy IBM PC. A řečeno s Cimrmanem, nástup programu *FIFA International Soccer* se svou razancí rovnal náloži ekrazitu.

Pro lepší uvedení do děje je nutná malá historická exkurze. Dobové fotbalové hity jako *Sensible Soccer* nebo *Kick Off* nesly jako dědictví koncepci vyhovující ze současného pohledu nízkým výkonům procesorů a omezeným grafickým možnostem. Všem titulům byla společná jediná kamera, zavěšená nad trávníkem a shlížející téměř kolmo dolů. Na plochém 2D hřišti pobíhaly postavičky hráčů, připomínající malé broučky. Zobrazení bylo ideální pro taktický přehled o situaci na hrací ploše, pocit sounáležitosti s vlastním týmem nebo dokonce jednotlivými fotbalisty naopak vznikal jen těžko. Dalším omezením byla trvající obliba počítačů Amiga pro hraní her. Spousta titulů vznikala na míru pro tuto platformu a byla až následně přenesena na PC. Proto množstvím převažovaly fotbalové hry – simulátory i manažery – pro Amigu, a PC zůstávala trochu ve stínu.

V takové situaci *FIFA* se svým grafickým enginem musela nutně způsobit převrat. Masové rozšíření výkonnějších procesorů Intel 486 a příchod řady Pentium dovolil programátorům sáhnout k trojrozměrnému izometrickému pohledu na hrací plochu. Pro přesnou definici si hloubaví jedinci mohou oprášit svou učebnici deskriptivní geometrie. Lidově převedeno, herní kamera sledovala hřiště zešikma, jen mírného nadhledu a větší blízkosti, přibližně očima diváka sedícího nahoře na tribuně. Nešlo o žádné 3D orgie, ale věrohodná iluze prostoru s danou hloubkou existovala. Výsledek? Poprvé byli jednotliví hráči skutečně vidět, jejich hlava, končetiny, kopačky, znaky na dresu. A co víc, oni se skutečně pohybovali! Nápřahy při kopech, pády po faulech, rybičky brankářů, animace nemající svého času vážnější konkurenci. Detailní pohled na práci s míčem, skluzy a zaseknutí bral sportovním nadšencům nějakou chvíli dech. Radostná salta a jiné parádičky po vstřelení branky se staly samy o sobě motivací, proč zdolávat soupeřovu svatyni.

Stejně výrazně ožily ochozy stadionů. Rozanimované postavičky fanoušků podpořila důležitá zvuková kulisa, údajně samplovaná z nahrávek reálných zápasů. Tribuny skutečně bouří, šumí, tleskají podařeným akcím a po gólu propukají v nefalšovaný jásot. Následující roky potvrdily, že vizionáři z EA Sports měli pravdu, když vsadili na budování magické herní atmosféry nejen pro oči. A nezapomeňme na komentování hry ve stylu televiz-

FLASHBACK

Sensible Soccer



Do příchodu *FIFA* nejedním hráčem počítačových her i recenzentem mnohokrát korunovaný král virtuálního fotbalu. Pověstná titěrnost postaviček jeho fotbalistů zdaleka nebyla ke škodě věci. Nesla s sebou řadu výhod v podobě velkého přehledu nad hrou a byla i zárukou výrazné dynamičnosti celého hraní. Není tedy divu, že se dočkal hned několik úspěšných pokračování.

Kick Off



Malebný, na svou dobu graficky zdatně ošetřený „fotbálek", umožnil už na přelomu 80. a 90. let slušné sportovní vyžití i majitelům XT s monochromatickým monitorem. Zásluhou různé výkonnosti (ve skutečnosti ale spíše jen rychlosti) jednotlivých hráčů zde vystoupily do popředí taktické prvky, díky nimž bylo možné koordinovat hru prostřednictvím řady chytrých nahrávek. Rané začátky této hry spadají až do památných časů Commodore.

Actua Soccer



Zpočátku se jeho autoři vystavili hernímu světu na odiv jako potencionální konkurenti *FIFA*. Před materiálním zázemím mocné korporace se však posléze museli sklonit. Dnes prohrávají s EA Sports při měření sil na zeleném trávníku již více než jen o gól. Ani přes svou kvalitní grafiku, efektní motion capture a velmi dobrý multiplayer pro dva hráče totiž hra neobstála z pohledu těch, již odmítli akceptovat její poněkud netradiční systém kamer, které napříč hřištěm švenkovaly ne vždy v ideálním úhlu.





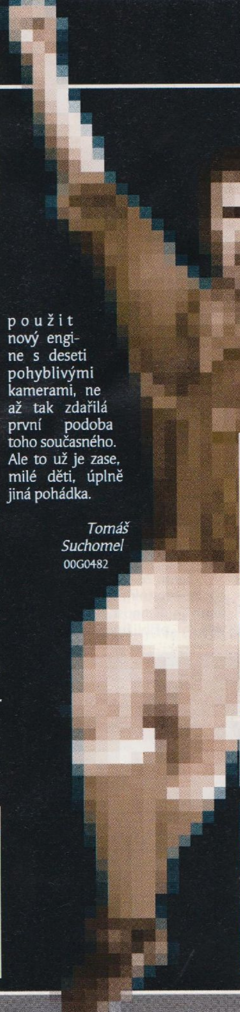
ních přenosů, ačkoliv jako na správném prazačátku bylo slyšet víceméně jen jména hráčů a sem tam několik frází.

Jiný pohled si samozřejmě vyžádal od hráčů počítačových her přecvičení na odlišnou koordinaci viděného s prsty na klávesnici, což ale byl problém nanejvýš první hodinky hraní. Novinkou byl volný pohyb míče jako autové vhazování, rohové kopy nebo výkopy od branky, kdy se dalo pomocí speciálního kurzoru přesně zacílit na zvolené místo. Co vyvolalo diskuze, byla aktivita AI při ovládání soupeřových, ale hlavně vlastních fotbalistů. Kritikům vadilo, že počítač snad až moc pracuje za živého člověka a nenechá ho příliš rozvíjet složitější a delší akce, druhý tábor oprávněně namítal, že jedenáct postaviček zkrátka nejde ovládat najednou. Jak s odstupem víme, diskuze stejného druhu od té doby provázejí každou novou herní simulaci až do dneška. Jediným řešením by bylo 22 živých hráčů, první *FIFA* před šesti lety ovšem nabídla stejně zajímavou novinku: hru dvou osob na jednom počítači za pomoci klávesnice a joysticku. Lidský faktor se svými nedostatky a nestandardními nápady přece jen utišil námitky proti nadvládě počítačové inteligence.

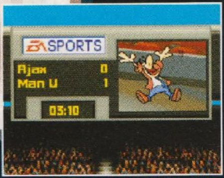
Bonusem k samotné hře bylo množství voleb a nastavení jako počasí, kvalita trávníku, posuzování faulů nebo ofsajdů, herní statistiky, volby rozestavení a podobně. Úspěch slavil rovněž systém pro opakování zvlášť vydařených situací s možností si je uložit a později se jimi pochlubit stejně zatíženým návštěvám. A nyní přichází čas na vymetení kostlivce ze skříně, řečeno obrazně. Přestože v simulaci hrajete s národními týmy, jména ze sestav jsou jaksi neznámá. Je to tak, na první *FIFA* hru neměl distributor oficiální licenci stejnojmenné organizace, takže jména hráčů jsou buď zcela vymyšlená nebo jsou zkomolena podle systému, aby se vlk nažral atd.

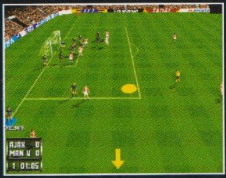
Problém licence napravili EA Sports už za rok, když v druhé polovině roku 1995 vydali *FIFA Soccer 96*. Hra přidala SVGA rozlišení, propracován byl systém tří akčních kláves (pro použití s míčem a bez něj), zmizel československý reprezentační tým. Stejně jako v *NHL 96* byl použit nový engine s deseti pohyblivými kamerami, ne až tak zdařilá první podoba toho současného. Ale to už je zase, milé děti, úplně jiná pohádka.

Tomáš Suchomel
00G0482













Striker 95



Pod otevřeným nebem i v hale, v nízkém rozlišení i v high-res grafice. To byly hned dva z několika důvodů, proč se právě *Striker* zapsal před čtyřmi lety do povědomí virtuálních čutálistů celého světa. Jestliže jste už tehdy disponovali Pentiem, mohli jste se na soupeřovu bránu řítit v SVGA grafice a užít si do sytosti takového luxusu jako dynamické kamery, hry na zasněženém hřišti, ale hlavně velmi realistických pohybů hráčů.

Microsoft Soccer



Jeden z prvních pokusů Microsoftu omráčit sportumilovné hráče fotbálkem své výroby dopadl otřesně. Fotbalisté v jakémsi pseudo-trojrozměrném izometrickém pohledu pobíhali po trávníku sice čile a roztomile, ale připomínali spíš klasické plechové figurky ze stolního fotbalu. Pokoušet se o cílenou přihrávku nemělo vůbec smysl, míč tancoval mezi hráči bez jakékoli logiky a branky padaly z neuvěřitelných situací. Loni se Microsoft vrátil a vcelku úspěšně si napravil reputaci svým *Microsoft International Football 2000*. Škoda, že letos se zřejmě dalšího pokračování nedočkáme.

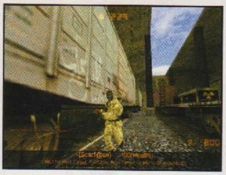
Action Soccer

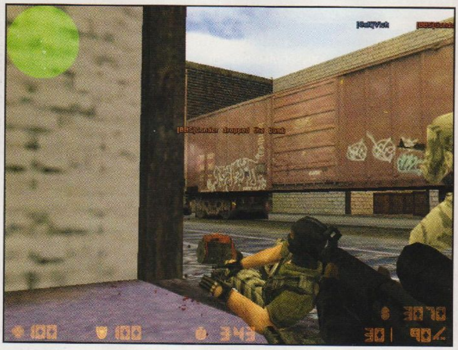


Akčně zjednodušená simulace od Ubi Softu byla přechodem mezi starým a novým pojetím. Nabízela výběr buď dvourozměrného zobrazení staré školy, nebo 3D izometrický pohled podle *FIFA International Socceru*. Ovládání směrové šipky, Enter a Shift nebylo složité pochopit. Zatímco chybějící jména hráčů se stala jistým záporem, ke kladům hry se pro změnu zařadila volba čtyř typů počasí a dobré zvukové efekty.

COUNTER-STRIKE







Counter-Strike, jak asi víte, původně vznikl jako čistě amatérský počin pár kluků, kteří už měli dost hardcorových deathmatchů a chtěli zkusit něco trochu jiného. Jejich halflifovská modifikace zaznamenala takový úspěch, že je nyní vydána jako oficiální titul v rámci nové reedice *Half-Lifu*.

Úspěch hry tkví především v tom, že konečně multiplayerovým hráčům přinesla něco nového, v *Counter-Striku* jde totiž především o taktiku a sehranost týmu, než o akční řežbu. Hráči jsou rozděleni na dvě skupiny – na teroristy a protiteroristy, a jejich cíle jsou pochopitelně zcela protichůdné. Zatímco cílem teroristů je vyhodit něco do luftu či držet rukojmí, členové protiteroristického komanda mají naopak za úkol zabránit výbuchu či rukojmí osvobodit.

Jedním ze základních rozdílů oproti ostatním multiplayerovým hrám je účinnost zbraní, která se velmi přibližuje skutečnosti, z čehož vyplývá, že zbraně jsou mnohem efektivnější, než třeba v *Unrealu*, a tedy není dobré jen tak nazdařbůh probíhat chodbami, ale naopak se opatrně plížit a rozhlížet, protože jedna ťafka do kebule, a je konec.

Protože se ve hře budete snažit nepřítele spíše překvapit ze zálohy, než se k němu přibližovat po spirále skákaje jako čokl Fík dva metry nahoru a dolů, dá se říci, že je to také hra o kempování. Ano, tady je kempování povoleno a naopak je nezbytnou součástí strategie, ostatně totéž tvrdí i tvůrci hry na jejich oficiální stránce *www.counter-strike.net*! Bohužel se vám bude často stávat, že vás *Quakem* odkojení primitivové budou osočovat, že jste srabácký „camper", ale nevšímejte si jich. Jsou to tupci, kteří hru naprosto nepochopili, poznáte je též podle toho, že na začátku hry nepostupují s týmem, ale bezhlavě utíkají dopředu urvat nějaký ten frag (a ještě při tom skáčou!).

Na začátku každé hry se mrkněte, kolik máte peněz na nákup, a podle toho si je rozvrhněte. Vždycky si kupte kevlarovou vestu, a máte-li na to, raději kevlarovou vestu i s helmou, a to i za cenu, že vám nevybude na bouchačku. V tom případě nikam nespěchejte a pouze s pistolí (kterou máte vždycky) se v klidu šourejte za svými spolubojovníky, a až některý z nich zhyne, tak si vezměte jeho zbraň. Pokud máte dost peněz (což se odvíjí od toho, jak jste byl vy i celý váš tým úspěšní v minulém kole), zvolte svou primární zbraň, podle mapy, kterou právě hrajete. Pro stísněné mapy (například offi-

COUNTER-STRIKE NA WEBU

Oficiální stránka CS týmu:
www.counter-strike.net

Nejlepší novinky, drby i seriozní informace:
http://csnation.counter-strike.net/

Nové skiny pro hráče i jejich zbraně:
http://skins.counter-strike.net/

Všechny důležité informace pro adminy cs serverů:
http://server.counter-strike.net/

Obrázky a vůbec grafika inspirované prostředím *Counter-Striku*:
http://art.counter-strike.net/

BOOKMARKS

WEB MĚSÍCE

http://www.google.com/



Skvělý vyhledávač, jehož specializací, kterou se odlišuje od své početně zastoupené konkurence, je schopnost vyhledávání všeho, co kdy bylo napsáno o dané konkrétní osobě. Máte-li pevné nervy, nebo jste pouze zvědaví, zkuste zadat svoje jméno a možná budete překvapeni. Jak příjemně, toť otázka.

www.dokina.cz



Velmi slušná filmová stránka, na které naleznete kromě recenzí a úryvků ze scénářů především aktuální program kin, který si můžete seřadit jak podle filmů, tak podle kin. Informace povětšinou sedí, i když jak už to tak chodí, občas se chybka vloudí, takže je lépe si raději vše ověřovat telefonicky.

http://www.chipple.net/balloons/



Povedená stránka pro podivíny, které nevzrušují ženy, muži, psíci ani bezzákluzová děla. ale balónky. Ano balónky, prostě balónky, nafukovací. Jak jsou lesklé, jak příjemné na omak, a po TOM jim nemusíte říkat, jak moc je milujete, ani jim kupovat drahé dárky.

ce) je dobrá brokovnice (v každém případě automatická Benelli), naopak na velká prostranství se hodí ostřelovačka (nejlepší, i když nejdražší je PSG). Pokud nemáte dost peněz, asi vám nezbude nic jiného, než koupě některého submachinegunu, kde je dobrou volbou například FN P90, který má skvělý zásobník na padesát (!) ran. Pokud nemáte dost peněz na submachinegun, raději nekupujte nic, utrácet za lepší pistoli jsou ztracené peníze. Naopak, když máte peněz dost, přikupte si nějaké ty granáty, jsou sice dost drahé, ale užije se s nimi legrace. Nebo pokud chcete nadělat opravdu velkou škodu, zkuste minigun, který se sice dlouho nabíjí, ale má takovou kadenci a průraznost, že mu jen máloco (málokdo) odolá. Nejčastěji používanými zbraněmi ve hře jsou automatické pušky, kde si teroristé mohou vybrat z modelů AK 47 (skvělá kadence, ale při dlouhé dávce klesá přesnost, proto kropte střídmě, tak po třech čtyřech kapkách) nebo SIG SG 552 Commando, který má sice menší kadenci, ale zato optický zaměřovač. Naproti tomu protiteroristé mají na výběr Colt M4A1, který lze použít s tlumičem, nebo Steyr Aug, který je stejně jako SIG vybaven optikou.

Takže máte nakoupeno a hurá do boje! Tedy ne až TAK hurá, bude úplně stačit, když se do první přestřelky dostanete jako druhý či třetí. Nepřítel se fixuje na prvního, koho spatřil, vy v klidu zakleknete (pak střílíte přesněji) a z přiměřené vzdálenosti ho začnete odbávat. Pokud se zaměří i na vás, okamžitě změňte pozici, ale nepřestávejte střílet. Nestřílejte na každého, koho uvidíte, jednak to může být váš spoluhráč, a je-li na serveru zapnut FF On (friendly fire), jste v průšvihu, a druhak střílejte jen tehdy, když jste si jistí zásahem – ideálně zezadu a do makovice, na fair-play zapomeňte, je to válka. Pokud se nepřítel schová za nějakou krabici či je za dřevěnou zdí, klidně střílejte naslepo, kulky z lepší zbraně projdou skrz. Na druhou stranu je to trochu plýtvání náboji, kterých není nikdy nazbyt a výměna zásobníku je vždy riskantní záležitost, protože v tu chvíli jste „sitting duck". Proto se vždy v takové chvíli ukliďte někam do bezpečí, ale na druhou stranu se snažte odhadnout, kdy dobíjí váš nepřítel, a pokuste se ho odpravit, dokud je bezbranný.

Řiďte se také sluchem, máte-li čtyři reprobedny, tím lépe, budete mít lepší přehled o tom, kdo přibíhá a odkud. Na druhou stranu vy se snažte být co možná nejvíce potichu. Nestřílejte nazdařbůh, a když je zapotřebí, tak se pohybujte skrčeni, je to lepší, než jít pomalu vzpřímeni, protože v obou případech neděláte žádný hluk, jdete zhruba stejně rychle (pomalu), ale ve skrčené pozici jste přesnější a představujete menší cíl.

Ale co je nejdůležitější, nezapomínejte na to, že je to TÝMOVÁ hra, takže nebuďte samotářskými vlky, ale pohybujte se minimálně ve dvojicích, kryjte jeden druhého, zejména v situacích, kdy například jeden z vás pokládá bombu či mění zásobník.

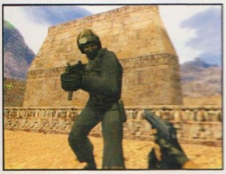
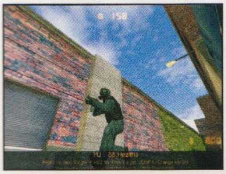
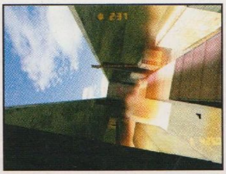
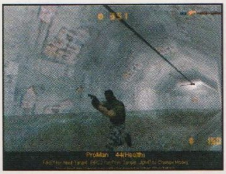
Counter-Strike je skvělá a podle mého názoru nejlepší akční hra na internetu, má úžasný potenciál, je napínavá, skvěle hratelná a pokaždé jiná. Zkuste ji, uvidíte, že nebudete litovat.

Karel „XanaX" Papík

00G0483

Counter-Strike prakticky:

- Potřebujete originálku *Half-Lifu*, protože hra kontroluje CD key přímo na serveru.
- Ping do 150 ms, na což vám na GameZone (*www.gamezone.cz*) bude postačovat modem, pokud chcete hrát na serverech v zahraničí, budete potřebovat alespoň ISDN.
- Ujistěte se, zda máte poslední patch k *Half-Lifu* i ke *Counter-Striku* (k dnešnímu dni, tedy 17. 11. 2000, je to Half-Life 1104 a Counter-Strike 7110).
- Ve hře si v internet games nastavte filter, aby se vám zobrazovaly pouze hry, kde se hraje cstrike, ping je do 250 ms, nejsou plné, nejsou prázdné.
- Pro připojení zvolte server, jehož odezva (net speed) je ohodnocena šesti, nejhůře pěti zelenými kuličkami, což značí postačující ping.
- Nepřipojujte se na servery, kde právě hraje o jednoho hráče méně, než je kapacita serveru (jedno, někdy i dvě místa jsou obvykle rezervována pro admina).
- Obvykle budete hrát na severských či německých serverech, kde se mluví místním jazykem, ale v případě potřeby se anglicky domluvíte.
- Minimální počet hráčů pro dobrou hru je 6, maximální 14.
- Před hrou vás server upozorní, zda je FF (friendly fire) On či Off.

http://www.toptest.cz/iq.php



Zajímavá stránka s různými psychotesty, a to nejen pro stvoření typu Homo Sapiens můžete dokonce otestovat nejen sebe, ale i svého psa! Dozvíte se, jaké máte IQ či jestli jste dostatečně asertivní. Ale pozor, není nic horšího, než se dozvědět, že jste opravdu beznadějný trotl. S prohlížením této stránky raději opatrně.

www.theregister.co.uk



Trochu nevšedně, ale velmi vtipně psaná stránka s rozličnými hardwarovými novinkami. Autorům nelze upřít notnou dávku ironie a humoru ve stylu legenrárních Monty Pythonů. Vhodné nejen pro skalní bastlíře, ale pro všechny, kteří se alespoň trochu zajímají o to, co je uvnitř počítače.

http://www.kodex.cz/sex/otazka1.html



Skvělá biblicko-erotická stránka! Pokud myslíte, že zde naleznete řešení problému trnové koruny při masturbaci krucifixem, tak se mýlíte, ale i tak je tady legrace kopec. Citujme z obsahu: „A co taková onanie, to je také hřích? A jestli jo, tak musím jít do pekla?" (Ano, Karle, i proto musíš :-)).

Novinky na www.gamezone.cz

Patříte-li mezi pravidelné čtenáře GameStaru, pak asi víte, že spravujeme herní server GameZone, na kterém se nejen dozvíte novinky se světa počítačových her, ale především si zde můžete zahrát v multiplayeru ty nejlepší akční, taktické a strategické hry.

Nové hry?

Vedle stálic, jako je *Unreal Tournament, Quake III Arena, Quake II* či *Half-Life*, přibývají stále další hry – mimo jiné i v závislosti na hlasování uživatelů GameZone. Do budoucna to budou nejen hry akční, taktické, strategické či závodní, ale například i simulátory.

Unreal Tournament Demo

Pokud vám ve hraní *Tournamentu* bránila absence originálky či se nejprve chcete přesvědčit, zda to hraní po internetu opravdu stojí za to (než investujete případné další peníze), máte možnost vyzkoušet si vše potřebné v demu *Unreal Tournamentu*.

Warbirds

Přestože *Warbirds* v době, kdy píšeme tento článek, ještě na GZ dostupní nejsou, na jejich uvedení se pilně pracuje. Konečně tak budou mít i příznivci simulátorů příležitost si užít on-line souboje.

A další hry?

Není nic snazšího, než za svou milovanou hru lobbovat v auditoriích GameZone. Pokud se najde dostatek zájemců a bude to technicky možné, vaše vyvolená gameska se na GameZone jistě objeví.

Statistiky

Když už se jednou na GameZone zaregistrujete a začnete hrát, budou vás jistě zajímat herní statistiky – zde si můžete porovnat své dovednosti se schopnostmi ostatních. Zjistíte, kolik jste nahráli hodin, fragů a jaký je váš fragový průměr v té či oné hře. Pak už jen zbývá trénovat a bojovat, abyste se prodrali do čela žebříčku – a věřte, že například v *Unreal Tournamentu*, který je nejpopulárnější hrou na GameZone, to jistě nebude nic jednoduchého.

Turnaje a soutěže

Pochopitelně, že můžete hrát jen tak – pro zábavu. Ovšem mnohem lepší je hrát o NĚCO. Téměř každý víkend se soutěží o originálky her, trička, GameStary a další ceny – pokud byste si tedy rádi zahráli *Quake III*, ale zatím jej nemáte, není nic snazšího (ehm), než jej vyhrát v soutěži pořádané (pochopitelně) v *Quaku II*.

Přidejte se k nám

Až se nás jaro zeptá, co jsme dělali o dlouhých zimních večerech, budeme moci s klidem říci: pařili jsme. V zápasech na GameZone to tedy můžete klidně nandat nám samotným – najdete tu naše grafiky Honzu Lapáčka a Vítu Grice (honya a SaKRa), Tomáše Varoščáka (ToVar), šéfa TestCentra Václava Maletínského (Tango99) a čas od času i Lukáše Erbena (Luc). Vězte ale, že to nebudete mít lehké, my totiž pravidelně trénujeme.

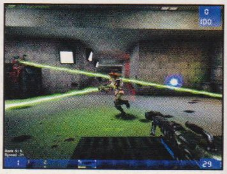
GameStar

0000478

Co je to GameZone?

GameZone je první český profesionální herní server. Výrazem herní server máme na mysli místo, kde si můžete o hrách nejen číst, ale zejména je hrát se svými přáteli, nebo ještě lépe proti nim. Díky tomu, že je server umístěn v páteřní síti Internet OnLine, mohou na něm hrát i majitelé obyčejných 56Kb modemů (ISDN či kabel je ovšem lepší). Připojit se může kdokoliv – hraní je zdarma, pouze v případě modemů je nutné použít bezplatnou službu Quick, jejíž užívání si můžete zaregistrovat na *www.quick.cz*.





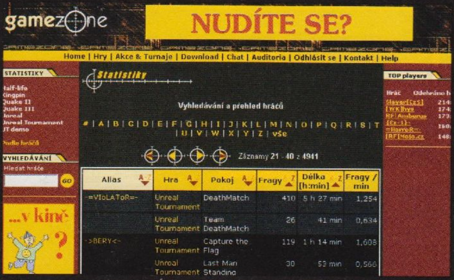
Stručné statistiky

Nejoblíbenější hra:

1. **Unreal Tournament**
2. **Quake III**
3. **Half-Life**

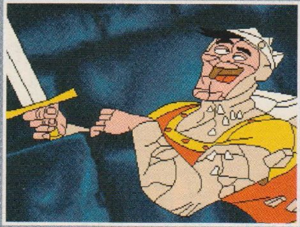
Měsíčně: **4 000 hráčů (celkem je zaregistrováno bezmála 10 000)**
10 000 člověko-hodin

Denně: **270 hráčů (400 o víkendu)**
250 zápasů (500 o víkendu)

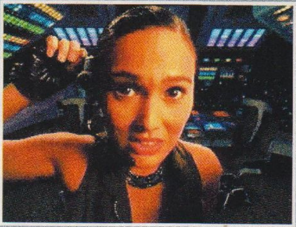





vše o domácím kině v příloze!
zdarma! Stereo&Video 1/2001!
domácí kino
MIMOŘÁDNÁ PŘÍLOHA ČASOPISU STEREO & VIDEO 1/2001
Historie, současnost, vývoj
JAK TO VŠECHNO VZNIKLO, KAM TO ASI PŮJDE
Hardware
KOMPONENTY DOMÁCÍHO KINA, JEJICH ZAPOJENÍ A INSTALACE
Software
NOSIČE ZÁZNAMU OBRAZU A ZVUKU
Nejčastější dotazy
OTÁZKY A ODPOVĚDI
Slovníček pojmů
CO JE CO
Více než 500 DVD titulů
KATALOG DVD NA NAŠEM TRHU
STEREO & VIDEO
vychází 15. 12.

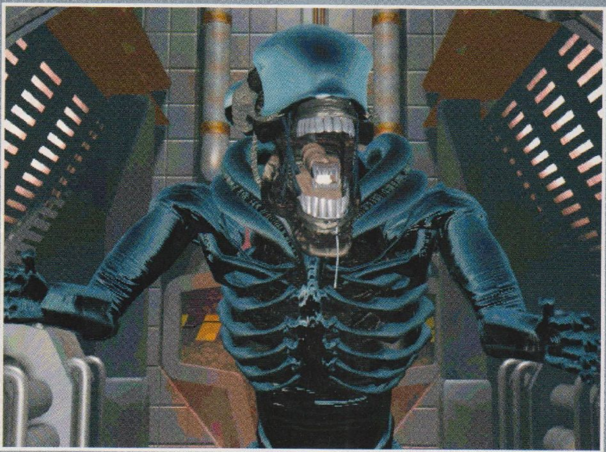




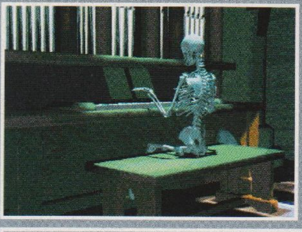


Dnes už není přítomnost animovaných videosekvencí ve hrách ničím, nad čím bychom se pozastavovali a čemu bychom věnovali zvýšenou pozornost. V dětských dobách počítačových her však bylo video na počítačích nepředstavitelným luxusem.

VIDEO VE HRÁCH A JEHO BUDOUCNOST







Snad právě proto tehdy věnovali vývojáři mnoho úsilí tomu, aby hry obsahovaly alespoň úvodní animaci s pár pohyblivými obrázky. Takové dynamické pohyblivé intro totiž dokáže navodit tu správnou atmosféru pro nadcházející děj. A stejně tak může videoklip po úspěšném zakončení levelu ještě zvětšit radost z vítězství nebo prohloubit emoce navozené prohrou. A v oblasti vyprávění příběhu představuje atraktivní spojení videa a zvuku hotový poklad.

Pohyblivé video v použitelné kvalitě ale zabíralo hodně místa. Tento problém vyřešily CD-ROMy, a přilákaly tak zájem lidí z videoprůmyslu, kteří je začali používat i k distribuci filmů ve formátech Video-CD (MPEG-1) a AVI. Video-CD přehrávače se ale neujaly na trhu, protože proti vládnoucímu VHS nenabízely mnoho předností.

Největšími spotřebiteli CD formátů se stali majitelé osobních počítačů, a filmové společnosti, disponující přístupem ke kapitálu i potřebným know-how. Právě tyto dvě skupiny se začaly intenzivněji zajímat o nové možnosti objevené právě vývojáři her. Co to vlastně příznivci a obdivovatelé počítačových her chtějí? Jejich zájem se projevil z hlediska hratelnosti nepříliš obohacujícími, ale hojně se vyskytujícími investicemi do nového vynálezu – interaktivního filmu. Interaktivní film byl vlastně příběh, na jehož klíčových místech se mohli diváci zapojit do děje řešením jednoduchých rébusů nebo rozhodováním o dalším vývoji. Byl ideálním využitím duchovního majetku Hollywoodu, a nebyl příliš náročný na programování.

Nápad se ale neujal. Podle všeho to nebyla taková zábava, aby mohla konkurovat klasickým hrám, které umožňovaly mnohem větší interaktivitu a variabilitu. Jinými slovy poskytovaly hráči daleko širší spektrum možností, jak ovlivnit situaci podle svého uvážení. Většině hráčů bohudík nestačí jen klikat, ale chtějí také rozhodovat a nacházet vlastní cesty. V tom nemůže plnokrevné hry asi nic nahradit.

Autoři her zatím pokračovali v dalším zdokonalování videotechnologií a jejich skloubení s prostředím her. Distribuce her se rychle přesunula z disket na CD, a náhlý skok v použitelné paměťové kapacitě přiměl vývojáře ke komplexnějším úvahám o roli videa a audia v kompletním produktu. Animované či video sekvence se začaly stále častěji objevovat i jako součást jednotlivých úrovní nebo misí, kde pomáhají k získání větší orientace v ději. A tak dostali audio a videoprofesionálové skutečnou možnost hlouběji proniknout do světa PC.

Ostatně dnes, díky existenci levných CD vypalovaček, k sobě mají světy PC a AV stále blíž. Pokud se člověk, dosud se věnující pouze počítačům, dostane k vypalovačce, nápadně brzy se začne zajímat o jména hudebních skupin a názvy jejich alb. S množstvím naposlouchané hudby se jeho vkus a schopnost rozlišování rychle zlepšuje. Naopak, pokud se divák MTV začne zajímat o hry, budou mu při výběru vodítkem autoři

soundtracku. I to je možná důvod, proč se vydavatelé začínají předhánět v podepisování smluv s hudebními hvězdami. Kompresní technologie, které se spolu s rychlostí procesorů stále zdokonalují, dokáží na CD dnes umístit mnohem víc materiálu, v daleko lepší kvalitě, než to nabízelo staré Audio a Video-CD.

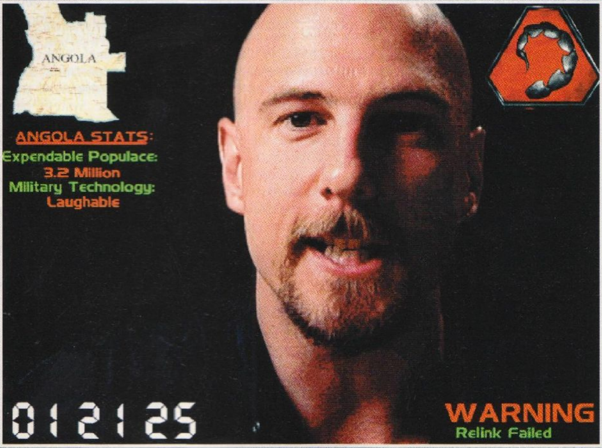
Dalším želízkem AV světa v ohni IT kovárny je formát DVD. Filmové společnosti investovaly do jeho propagace mnoho úsilí, protože se zdá, že se konečně blíží ideálu poměrně levného domácího kina. Širokoúhlý digitální formát s osmi zvukovými kanály znamená podstatnou změnu v zážitku z pasivního média. Staré dobré příběhy od táborových ohňů budou po tisící znovu vyprávěny, tentokrát s podporou surround zvuku a plazmových obrazovek v bezpečném přítmí pohodlných obýváků. Posledních padesát let filmový průmysl používal dostatečně kvalitní záznamová média, takže stačí jen digitalizovat a s menším nebo větším množstvím úprav znovu prodávat. To nemůže nezabrat, mnou si ruce producenti v Hollywoodu i na Barrandově. Každopádně se jim podařila jedna věc. DVD mechaniky se začínají skvěle prodávat i v oblasti PC a herních konzolí. Jsou o tolik levnější než speciální DVD přehrávače, že to každému připadá jako výhodný obchod. Nejspíš to výhodný obchod také je, a to nejen pro zákazníky, ale dokonce i pro výrobce softwaru, protože DVD se stále ještě nesnadno kopíruje. Ve výsledku (další zvětšení paměťové kapacity) pak tyto poměry vedou ke zvýšenému zájmu výrobců a vydavatelů her o audio a video.

Posledním nezanedbatelným fenoménem je vzrůstající zájem o síťové vysílání (net broadcast). Technologie síťové distribuce audia a videa se stále vylepšují, a to povede i k jejich budoucí integraci do her. Lze očekávat, že autoři budoucích her v tom najdou další způsob, jak zhodnotit už jednou prodaný software.

Herní svět zatím problémy s výrobou a distribucí videa musí řešit po svém. Moderní enginy, pracující s podporou výkonného hardwaru, vypadají tak dobře, že přímo vybízejí k využití pro předpřipravené scény, renderované v reálném čase. Všechny 3D objekty a textury, které autor sekvence hodlá použít v záběrech, však musejí být předem připraveny v operační paměti, a té, jak asi každý z nás (a uživatelé Windows zejména) dobře ví, je vždycky málo. Takže ve srovnání s klasickým filmovým natáčením, kdy štáb jeden den pracuje na okraji tropického pralesa, druhý v útrobách budovy Pentagonu a třetí na Rudém náměstí, se sekvence renderované v reálném čase dostávají do dob starého dobrého divadla. Omezené množství rekvizit, pár kulis a nedokonalé možnosti manipulace s časem a kamerou. Přestože existují způsoby, jak skloubit technologie používané při filmových tricích s možnostmi enginu, nesou s sebou tolik nových problémů k řešení, že převážné množství vývojářů zvolí patrně cestu po proudu, a zaplní prázdnotou zející prostory CD, DVD a síťových streamů audiem a videem vyrobeným víceméně klasickou cestou.

Lubor Benda

00G0484



JAK SI CO NEJLÉPE PORADIT S VIDEEM VE VAŠÍ HŘE:

1. Naučte svůj engine prohlížet video v různém rozlišení. Bude se vám to hodit, protože pak použijete FMV sekvence nejen do intra, ale i do obrazovek v herním prostředí a v interface. Stejně jako u audia bude výhodné použít moderní streamovací a kompresní metody. Video vám velmi usnadní vyprávění příběhu – má v tom zatraceně dlouhou praxi.

2. Největším nebezpečím je rozdílný vzhled videosekvencí a herního enginu. Nejsnadnějším způsobem, jak tomu čelit, je předpřipravit videosekvence renderované v enginu v reálném čase a dál je zpracovat digitálním videostřihem a efekty. I nejrozšířenější software jako Adobe Premiere nebo After Effects nabízí spoustu možností, pokud se dostanete ke Quantelu nebo jinému hi-end zařízení se schopným operátorem, neváhejte ani chvíli.

3. Snažte se pro přípravu videosekvencí získat schopného režiséra, který má za sebou alespoň pár reklam nebo TV pořadů. Jenom takový je s to vyvarovat se začátečnických chyb. Navíc, budete-li mít k ruce špičkové trailery a marketing loops, oblíbené to nástroje prodejců herního softwaru, energie a prostředky vložené do přípravy videa se vám vrátí.

KTERAK SE VYPOŘÁDAT S OZVUČENÍM VAŠÍ HRY:

1. Pokud chcete maximálně efektivně zkombinovat možnosti hry a potenciálního hudebního doprovodu, naučte svůj engine přehrávat MP3 nebo jiný moderní kompresní formát – třeba ten, na kterém je založen Windows Media. Zátěže na procesor se nemusíte zase tak moc obávat, neboť plnohodnotnou hudbu použijete stejně jen v těch chvílích, kdy se toho ve hře moc neděje, například v prostředí interface mezi jednotlivými úrovněmi.

2. Spoléhat se na levnou hudbu složenou neznámými autory sice znamená úsporu, ale zaplatit za pár licencovaných hitovek navíc vám přinese větší marketingový efekt. Systém hudebních licencí je poměrně zaběhaný a schůdný, takže náklady na vyřešení formalit budou snesitelné. I před vydavatelem tyto výdaje snadno obhájíte.

3. Zaměřte svou pozornost na oblast remixování hojně používanou v taneční hudbě. Licencované skladby se tím dají ještě víc a lépe využít. Navíc tím pro svůj titul získáte originální a specifický materiál, s nímž se vám naskýtá rovněž šance zpětně proniknout na hudební trh, a tím docílit dalšího pozitivního marketingového efektu.

DIVX

Nový div světa? Ne, to si jen 27letý francouzský filmový nadšenec a videoexpert Jerome „Gej" Rota a německý hacker „Max Morice" vypůjčili vývojový kit Microsoftu, zaměřený na využití formátu MPEG-4, a napsali s jeho pomocí nový program. Ten umí něco, co nikdo neočekával. Dokáže zkomprimovat DVD film, při zachování vysoké kvality obrazu i zvuku tak, aby se bez větších problémů vešel na běžnou kapacitu CD. Software vzbudil vlnu rozhořčení u filmových společností a vlnu zájmu u uživatelů počítačů. Na internetu se začaly objevovat DivX verze DVD filmů. Autoři programu nyní pracují na Project Mayo, legální verzi tohoto kompresního softwaru, od které se očekává, že s filmovým průmyslem zamává podobně jako Napster s hudebním. Doufejme, že za pár let se ještě stále najdou společnosti schopné financovat výrobu tak nákladných titulů, jako byl třeba Matrix... Ale jedno je jisté – na počítačových monitorech se začne objevovat ještě víc videa a FMV animací než dosud.

Velká vánoční anketní soutěž o kupu cen

GameStar

CONQUEST

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

Už je to tady! V době předuzávěrkového šílenství, kdy smolíme tyto řádky, sice za okny naší redakce zuří nevlídné deštivé podzimní počasí, ale pevně věříme, že až budete pročítat toto číslo GameStaru v poklidu vašeho domova, už se bude o slovo hlásit zima se vším, co k ní patří: počínaje závějemi bělavého prašanu přes vánoční kapříky ve vanách a svátečně vlídnější a shovívavější náladu a konče spoustou báječných her.

Mnohá předsevzetí, která jsme si do nového roku vytyčili, se úzce dotýkají našeho magazínu, a protože nám při rozhodnutích o jeho vzhledu, koncepci a náplni na vašich názorech záleží, rozhodli jsme se umožnit vám formou soutěžní ankety spolupodílet se na nové „miléniové" tváři GameStaru. Krom několika otázek, kterými nám a našim partnerům (jmenovitě firmám AMD, Conquest a Dynamic Systems) pomůžete udělat si představu o tom, jakým směrem bychom se měli v budoucnu ubírat, jsme si na vás vymysleli i několik peprnějších hlavolamů, nad kterými budete muset možná trochu více zapřemýšlet. Rozhodně se to ale vyplatí – dalším důvodem, proč byste si měli mezi sháněním dárků, pečením (nebo ujídáním) cukroví a dalším nepřeberným množstvím vánočních radovánek najít chvilku na zodpovězení několika jednoduchých otázek, jsou totiž ceny. Atraktivní ceny, které jistě přijdou dozajista vhod každému, kdo to s hraním počítačových her myslí alespoň trochu vážně. Posuďte sami: Je snad mezi našimi čtenáři někdo, kdo by nechtěl vykročit do nového tisíciletí se zbrusu novým superrychlým procesorem od firmy AMD, kapesním handheldem Game Boy Color, kvalitní originální počítačovou hrou z produkce nové české distributorské společnosti Dynamic System nebo celoročním předplatným našeho časopisu? Těžko.

Teď už nezbývá nic jiného, než vám popřát příjemně prožitý čas vánočních svátků, zpestřený slastným očekáváním, zdali se štěstěna v podobě některé z níže uvedených cen neusměje právě na vás. Vyplněné anketní lístky můžete posílat do patnáctého ledna 2001 na adresu GameStar, Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5 a do rohu obálky či korespondenčního lístku připojit nápis „VÁNOČNÍ SOUTĚŽ". Poté už nezbývá, než netrpělivě vyhlížet první novoroční číslo našeho magazínu, a věřte, že změn a vylepšení na vás bude čekat opravdová lavina!

00G0485

AMD Athlon™ PROCESSOR



O co tedy hrajeme?

1× procesor AMD Athlon 1 GHz
1× procesor AMD Duron 800 MHz
1× procesor AMD Duron 700 MHz

1× Game Boy Color
1× Pokémon Red
1× Pokémon Blue
1× Pokémon Yellow
1× Pokémon Pikachu Pedometer

10× originální počítačová hra Thandor – The Invasion

5× celoroční předplatné GameStaru

AMD Duron™ PROCESSOR

Ale teď již k našim otázkám a vašim odpovědím:

1. Ve kterých dvou městech se v současné době vyrábějí procesory AMD?
a) v Tokiu a Mnichově
b) v Austinu a Berlíně
c) v Austinu a Drážďanech

2. Jaký je název připravovaného 64bitového procesoru AMD určeného pro víceprocesorové servery?
a) GiantHammer
b) DeadHammer
c) SledgeHammer

3. Jak zní jméno nejnovějšího čipsetu firmy AMD podporujícího DDR paměti?
a) 750
b) 815 err(or)
c) 760

4. Jaký procesor máte momentálně ve svém počítači? Uveďte jeho typ a frekvenci.

5. Která z následujících vlastností je pro vás při koupi nového procesoru rozhodující:
a) značka
b) stabilita
c) jeho přetaktovatelnost
d) poměr cena/výkon
e) výkon
f) cena

6. Která kapesní herní konzole je nejprodávanější na světě?
a) Nintendo Game Boy
b) Atari Lynx
c) NeoGeo Pocket Color

7. Kterou z těchto konzolí vlastníte?
a) Game Boy Pocket
b) Game Boy Color
c) Nintendo 64
d) Sony PlayStation
e) Žádnou

8. Kterou z těchto konzolí hodláte v nejbližší době zakoupit?
a) Game Boy Color
b) Nintendo 64
c) Sony PlayStation 2
d) Žádnou

9. Kterou z těchto Pokémon her vlastníte?
a) Pokémon Red/Blue/Yellow
b) Pokémon Pinball
c) Pokémon Stadium
d) Pokémon Snap
e) Žádnou

10. Kterou z těchto Pokémon her hodláte v nejbližší době zakoupit?
a) Pokémon Red/Blue/Yellow
b) Pokémon Pinball
c) Pokémon Stadium
d) Pokémon Snap
e) Žádnou

11. Jak často si kupujete originální počítačové hry?
a) každý měsíc
b) jednou za půl roku
d) jednou za rok
e) nekupuji si žádné originální počítačové hry

12. Kde nejraději nakupujete počítačové hry?
a) v supermarketech
b) ve specializovaných obchodech
c) přes internet
d) přes zásilkovou službu

13. Kolik jste ochotni zaplatit za kvalitní herní titul?
a) méně než 700 Kč
b) 700–1 000 Kč
c) 1 000–1 500 Kč
d) více než 1 500 Kč

14. Který z následujících faktorů je pro vás při koupi originální počítačové hry rozhodující?
a) recenze v časopisech
b) doporučení kamarádů a známých
c) přítomnost českého manuálu
d) kompletní česká lokalizace
e) cena

15. Jaký z herních žánrů patří mezi vaše nejoblíbenější? Můžete uvést více možností.
a) akce
b) adventury
c) RPG
d) sporty
e) simulátory

16. Jak se vám líbily doposud vyšlé příručky z řady GameStar X-Tra? Ohodnoťte známkami jako ve škole (1 – nejlepší, 5 – nejhorší, 0 – nečetl(a) jsem).
a) Diablo II
b) Hardware!
c) 3D Akce@internet
d) Simulátory
e) Red Alert 2

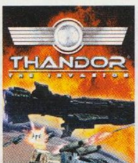
17. Co je pro vás při koupi či hodnocení herního časopisu nejdůležitější?
a) recenze
b) preview
c) demoverze a programy na CD
d) plná verze hry

18. Jaký je váš názor na současný vzhled a grafickou úpravu GameStaru?
a) moc se mi líbí
b) ujde to
c) nic moc
d) je to hrůza

19. Který článek v tomto čísle GameStaru se vám nejvíce líbil?
(doplňte)

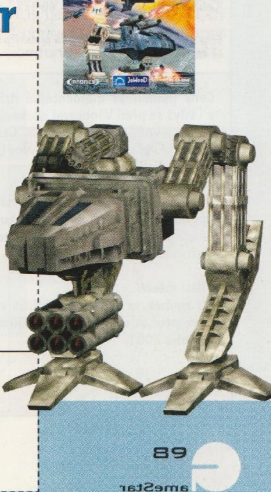
20. Který článek v tomto čísle GameStaru se vám líbil nejméně?
(doplňte)

21. A nakonec speciální anketní otázka: Jakou věc byste nejvíce uvítali v novém GameStaru?
(doplňte)



VÁNOČNÍ SOUTĚŽ GameStar

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.



HARD WARE

V posledním GameStaru dvacátého století vás čeká vcelku obyčejná hardwarová rubrika. Zkoumáme v ní novinky od Creative Labs, připojení ISDN či nové herní periférie Microsoftu. Trochu vzrušení jsme sice zažili s uvedením nového Pentia IV – to ale s přibývajícími výsledky testů (přinejmenším v mém případě) uvadalo. A pokud snad hledáte tipy na vánoční dárky pro sebe či své blízké a žádná z testovaných novinek vás nezaujala, zkuste naši rubriku Story.

Minimální herní sestava	
Procesor:	
AMD Duron 700	3 600
Základní deska:	
Abit KT7	6 500
Paměť:	
128MB PC133	2 990
Pevný disk:	
IBM DTLA, 20 GB, 305020	5 880
Grafická karta:	
MSI GeForce 2 MX, 32 MB	5 428
Zvuková karta:	
SB 128 PCI	920
CD-ROM:	
Toshiba 48×	2 400
Ostatní:	
Klávesnice	300
Myš PS/2	250
Repro	500
FDD	609
Skříň ATX 200W min.	1 250
Cena s DPH bez monitoru	**30 677**
Monitor:	
17" Targa 1769A	9 450
Cena celkem	**40 127**

Ideální herní sestava	
Procesor:	
AMD K7 Athlon 900 MHz	9 710
Základní deska:	
ASUS A7V	8 002
Paměť:	
128MB PC133	2 990
Pevný disk:	
IBM 75GXP, 30 GB, 7 200 rpm, DTLA-307030	7 650
Grafická karta:	
Creative GeForce 2 GTS	11 808
Zvuková karta:	
SB Live! 1024	2 400
DVD-ROM:	
Pioneer 16×	5 780
Ostatní:	
Floppy 3,5 "	609
Klávesnice Multimedia Chicony	682
Myš Microsoft IntelliMouse	645
ZIP drive interní IDE	2 500
Modem 56Kb, Microcom DeskPorte	1 750
Repro Creative FPS 2000	4 950
Skříň ATX Miditower	2 500
Cena s DPH bez monitoru	**61 976**
Monitor:	
19" iiyama VM Pro 450	29 000
Cena celkem	**90 976**

Ceny v Kč včetně DPH podle ceníků pražských maloobchodů (Alzasoft, CzechComputer) ve 48. týdnu.

Ceny pamětí se momentálně drží poblíž historického minima a i když se před Vánocemi očekává ještě nárůst, rozhodli jsme se dát i „levné" sestavě 128MB. Cena ideální sestavy pak o něco poklesla i přes rychlejší procesor (900 MHz) – zejména díky zlevnění grafické karty.

Doufáme že vám naše tipy pomáhají při nákupu nového PC či upgradu toho stávajícího. A pokud vás čekají nějaké ty předvánoční počítačové nákupy, přejeme pevné nervy a výdrž ve frontách.

Příští měsíc:
Na zoubek se podíváme dvěma vypalovačkám HP a vysvětlíme vám, proč si myslíme, že Pentium IV není tou nejlepší investicí do roku 2001.

Lukáš Erben



Nové Blastery

Vysvětlovat, co je Soundblaster, by asi bylo zbytečné. Ostatně od uvedení prvního „Blasteru" uplynulo již více než deset let. Za tu dobu zvuk na PC ušel dlouhou cestu od monofonního chrčení až po současné špičkové 3D ozvučení. I před letošními Vánocemi v Creative Labs inovovali nabídku zvukových karet a reproduktorů – pojďme se tedy podívat blíže, co nového na nás čeká právě v oblasti herního 3D zvuku.

5.1 aneb Co chybělo

SB Live! je v současné době nejpopulárnější (a v mnoha směrech i nejlepší) zvukovou kartou pro hráče. Přesto jí až dodnes trochu nepochopitelně chyběla jedna veledůležitá funkce – plnohodnotná podpora šestikanálového zvuku, jinými slovy Dolby Digital 5.1. Dokonce ani luxusní (a drahá) varianta Live! Platinum Dolby Digital nepodporovala, zatímco některé konkurenční karty si s ním bez problémů dokázaly poradit. Je sice pravda, že pro „herní" 3D zvuk jsou čtyři reproduktory vcelku dostatečné, ovšem problém nastává v případě, že si k počítači nechcete připojit „herní" sestavu reproduktorů, ale plnohodnotný AV zesilovač a kvalitní reproduktory. Dostat totiž z počítače do zesilovače čtyřkanálový zvuk může být poměrně obtížné – přinejmenším jste zbytečně odkázáni na analogový 5.1 vstup. Oproti tomu digitální výstup ve formátu DD je mnohem elegantnější řešení.

Nejde ale ani tak o to, že Live! dokáže přes digitální výstup protlačit kromě běžného sterea i AC3 signál. Podstatné je, že karta disponuje i vlastním analogovým výstupem 5.1. Otázku, jak dostat šest zvukových kanálů z malého prostoru v zadním panelu, vyřešil výrobce šalamounsky – panel sám nedoznal změn, pouze žlutý digitální výstup lze nyní přepnout do režimu třetího analogového výstupu. V takovém případě sem zapojíte středový reproduktor a subwoofer. K novému Livu! tak můžete připojit i reproduktory či zesilovač 5.1 bez vlastního dekodéru – čímž můžete značně ušetřit.

Live Platinum 5.1 – konečně dálka

Věci, o kterých jsme se zmiňovali až doposud, byly společné všem novým kartám SB Live! 5.1, nyní ale bude řeč o nové „platinové" edici, určené těm nejnáročnějším uživatelům či poloprofesionálním hudebníkům. Komplet Live! Platinum uvedený poprvé zhruba před rokem obsahoval kromě karty SB Live! i panel Live! Drive – ten se instaluje do pozice pro 5,25" mechaniku (tedy pod či nad CD-ROM) a nabízí analogové, digitální a MIDI vstupy a výstupy a výstup na sluchátka včetně ovládání hlasitosti. Vše je doplněno bohatou sbírkou softwaru pro práci se zvukem, hudbou i několika plnými verzemi her.

Nový Platinum se od toho starého na první pohled příliš neliší – opět tu najdete kartu

Zbavte se ISA karet!

PCI zvukové karty nabízejí obvykle 3D zvuk a další funkce, víte ale, co je nejpodstatnější?

Staré zvukovky na sběrnici ISA sice mohou nabízet velmi kvalitní zvuk, ovšem zatěžují nadměrně procesor – ten se totiž obvykle stará o veškeré mixování a další operace, které moderní zvukové karty provádějí nezávisle. Pokud tak máte místo SB Live! nebo SB 128 PCI starý AWE 64 či jakoukoliv ISA zvukovou kartu, přicházíte ve většině her o cenný výkon, a tím o několik (někdy nepodstatných, jindy významných) snímků za vteřinu. Koupí kvalitní PCI zvukové karty tak získáte nejen lepší zvuk ve hrách, ale často i urychlíte jejich běh. PCI zvukové karty mají pochopitelně i jednu nevýhodu – nepracují bezchybně v DOSu a se starými DOSovými hrami – pochybujeme, že byste ale hráli výhradně čtyři či pět let staré hry.

SB Live! Platinum 5.1

SB Live! pro náročné

\+ nový live drive
dálkové ovládání
softwarový balík

– cena

Creative
www.creative.cz

Cena: 7 300 Kč bez DPH

CSW DTT3500 Digital

Dekodér a repro pro domácí kino

\+ funkce, dekodér
dálkové ovládání

+/– zvuk (basy)

Creative
www.creative.cz

Cena: 12 500 Kč bez DPH

DTT 2200

Dolby Digital (skoro) zadarmo.

Nejlevnější způsob, jak mít okolo počítače ozvučení 5.1, nabízejí bezesporu nové reproduktory DTT2200. K jejich plnému využití budete ovšem potřebovat některou z karet SB Live! 5.1 – reproduktory samotné totiž nemají dekodér, pouze pět analogových vstupů. Pro náročné hráče jsou ale zcela dostačující. Jen doufejme že se na náš trh dostane i model FPS1800 – tedy levnější analogová verze výborných FPS2000.

Live! (tentokrát samozřejmě verzi Live! 5.1), panel Live Drive 5.1, navíc je tu ovšem dálkový ovladač a změnila se pochopitelně i nabídka softwaru. Dálkové ovládání nás samozřejmě zaujalo – je to totiž jeden z doplňků počítače, který se nám zdá vcelku užitečný. Umožňuje ovládat nejen hlasitost či přehrávání MP3 souborů a zvukových CD, ale u některých mechanik/přehrávacích programů i DVD.

5.1 v praxi

První oblastí, ve které je využití šestikanálového zvuku zcela zřejmé, je pochopitelně přehrávání DVD. O dekódování AC3 signálu se u Live! 5.1 stará sice převážně software, přesto se jedná o jednu z nejlepších kvalit, jakou jsme kdy slyšeli. Pokud ovšem používáte zesilovač s vlastním dekodérem, není nic snazšího než dekódování u karty vypnout. S podporou zvuku 5.1 ve hrách je to trochu složitější. Hry napsané pro DirectX 7 totiž pracují maximálně se čtyřkanálovým zvukem, takže na plné využití možností 5.1 zvuku si budeme muset přinejmenším pár měsíců počkat.

Pesimista by s notnou dávkou sarkasmu mohl říci, že v Creative převážně opravili a doplnili to, co nebylo u předchozích karet tak docela tip top. Stejně tak by se dalo servilně prohlásit, že Live! 5.1 i Live! Platinum 5.1 jsou absolutní zvukové karty, na kterých již není co vylepšovat. Pravda je ovšem někde uprostřed – nové karty nabízejí vše, co si jen může hráč přát, ovšem není toto tolik, aby to majitelům starších verzí stálo za upgrade. Pokud vás zajímá pouze hraní a vyhovují vám „počítačové" reproduktorové soustavy 4.1, nemá pro vás nákup nového Live! 5.1 velký smysl – rozdíl rozhodně není takový, aby ospravedlnil nutnou investici. Pokud ovšem pořizujete nový počítač či stále ještě používáte starou zvukovou kartu (ať už ISA, či některou ze slabších PCI karet), měli byste rozhodně o novém Live! 5.1 uvažovat. Je to totiž skutečně ideální zvukovka. No a co se kitu Platinum 5.1 týče, ten má skutečně jen jeden jediný nedostatek – cenu, jinak je doslova báječný.

3500: konečně kompletní

V případě 5.1 reproduktorů „DTT2500", které byly až doposud nejvyšším modelem Creativu, platilo podobné pravidlo jako u zvukových karet, byly téměř bezvadné a chyběla jim jen jedna drobnost – v tomto případě dálkové ovládání. Dalo se tedy čekat, že dříve či později se objeví nový model, který tento nedostatek napraví, a jedinou otázkou tak bylo, co dalšího nové reproduktory nabídnou.

DTT3500 jsou na první pohled velmi podobné předchozímu modelu. Odlišný ale není pouze centrální modul se zesilovačem/dekodérem, nový je i středový reproduktor – který je nyní větší (3") než čtyři směrové satelity (2,5") a subwoofer, který byl osazen 6" reproduktorem (oproti starému 5"). Podle tvrzení Creativu zabírá woofer již od 20 Hz, ovšem skutečnost je mírně odlišná – ani 48 Hz ale není špatná hodnota. O něco méně slavné je to s výkonem – i když je zvýšený, 23 W není žádný zázrak – mnohé konkurenční sestavy nabízejí víc.

Samozřejmě úpravy změny a nové funkce jsou věc pěkná, ovšem to, co se ve finále počítá, je kvalita zvuku (a cena). Možnosti připojení a ovládání jsou téměř bez chyby – snad jen absence analogového 5.1 vstupu trochu zaráží (analogově je tu pouze 4 kanálový vstup) – v případě, že připojíte Live! 5.1, je to bez problémů, ty nastanou jen, pokud byste reproduktory chtěli kombinovat s kartou jiného výrobce, která má šestikanálový analogový vstup. Celkem máte k dispozici: optický, koaxiální



a DIN digitální vstup, dva analogové vstupy (respektive jeden čtyřkanálový), výstupy jsou pouze na dodávané reproduktory, plus linkový vstup pro případný aktivní subwoofer. Zvukově jsou sice DTT3500 jednoznačně dále, než předchozí modely Creativu, jenže stejně tak je o něco dále konkurence. DTT3500 hrají skutečně výborně – ale měli jsme možnost poslechnout si například Videologic Scirocco či Klipsch v2.400, které, ač pouze čtyřbodové, znějí rozhodně lépe.

Realita je ale taková, že zatímco DTT3500 si můžete bez problému zakoupit, reproduktory Videologicu, Klipsche či Midilandu se u nás neprodávají. S ohledem na tuto skutečnost můžeme říci, že třiapůltisícovky patří mezi nejlepší Dolby Digital reproduktory, které jsou u nás k dostání. S ohledem na cenu a fakt, že nové karty Live! Dolby Digital dekodér stejně dekódují, budou ale vhodné spíše pro realizaci levného domácího kina, než pro počítačové fanatiky – ti určitě zvolí raději DTT2200 – za přibližně poloviční cenu získají více než dostatečné ozvučení a připraví se jen o trochu toho komfortu.

Lukáš Erben

00G0486

SB Live! 5.1

Nová verze klasické zvukové karty

\+ Dolby Digital dekodér
5.1 analogový/digitální výstup
softwarový balík
(u Player! verze)

– nic

Creative
www.creative.cz

Cena: 3 300 Kč bez DPH (5.1 Player)
2 850 Kč bez DPH (OEM)

Přiložený software

Live Player 5.1:
Rage Rally (závodní hra)
PlayCenter2 (přehrávání zvuků a skladeb)
Future Beat 3D (mixování/editace hudby)
Media Ring Talk (voice-over-net)
Creative Applications

Live Platinum 5.1
To samé jako Player 5.1, a navíc:

MDK 2 (3D akční hra)
Mixman Studio (mixážní program)
Cubasis VST (CE) (editace/nahrávání, MIDI)

15. 11. 2000 nebyl nijak zvláštní den. Tedy pro většinu z nás. Můj život se ale trochu změnil. Před domem mi totiž zastavilo auto jedné nejmenované (nebojte, budeme ji jmenovat dále) monopolní firmy a z něj vyskákali dva technici. Přijeli mi nainstalovat ISDN! Konečně si pořádně zahraju i z domova.

EUROISDN NA VLASTNÍ KŮŽI



Předpokládám sice, že většina z vás je „internetově pozitivní", a tak přinejmenším tušíte, co to vlastně to ISDN je. Pro ty, kteří se s počítači příliš nekamarádí, ale alespoň krátké a velmi zevrubné vysvětlení na začátek (prosím proto případné odborníky, aby mne nechytali za slovíčko).

ISDN obecně

ISDN je digitální vytáčená linka. Rozdíl mezi klasickou telefonní (tedy analogovou vytáčenou) linkou a ISDN je v tom, že zatímco u běžné telefonní linky je poslední segment – tedy drát vedoucí z ústředny do vašeho obýváku – určen pro přenos analogové informace (zvuku), ISDN linka přenáší informace v podobě digitální (jedničky a nuly). Při použití běžné telefonní linky a modemu se děje následující: digitální informace z vašeho počítače je v modemu převedena na informaci analogovou – zvuk, ten pak putuje do ústředny, kde je (v případě, že jste připojeni na ústřednu digitální) opět převeden do digitální podoby. Tento převod do analogové podoby a zpět u ISDN linky odpadá – to má několik výhod:

Kratší doba odezvy (lepší ping)

Díky odpadající modulaci a demodulaci (od toho výraz MoDem) je při přenosu dat ušetřen čas. Minimální doba odezvy je u ISDN linky zhruba 30 ms. U modemu je to přinejmenším o 100 ms více. Odezva je velmi důležitá při hraní 3D akčních her, pro bezproblémové hraní by měla být maximálně 200 ms, čehož lze na modemu dosáhnout pouze v případě, kdy je herní server přímo u vašeho poskytovatele internetu.

Absence či minimalizace lagů

Další nevýhodou modemu je častý lag – tedy ztráta dat během přenosu. Lag je při hraní hry zcela fatální. Lag může být pochopitelně zapříčiněn i dráty internetu, mnohem častěji je ale na vině analogový modem, který je velmi náchylný k nejrůznějšímu rušení. Nedá se říci, že by u ISDN lag neexistoval – je to ale obvykle pouze ten způsobený internetem samotným.

Vyšší rychlost připojení

Běžná rychlost připojení přes ISDN linku je 64 Kb/s. Na první pohled se může zdát, že se jedná o malé zrychlení – běžný modem má koneckonců 56 Kb/s. Jenže neznám nikoho, kdo by se na oněch 56 Kb/s připojil. Můj předchozí modem se spojoval při rychlosti 50,666 Kb/s – a to jsem patřil mezi ty šťastnější. Obvyklých je spíše 43 či 48 Kb/s. Navíc je to pouze rychlost směrem k uživateli – směrem od uživatele je i na 56Kb modemu rychlost pouze 28 či 33 Kb/s. Při hraní her on-line ovšem přenášíte data nejen k sobě, ale i na herní server. ISDN oproti tomu nabízí plnou rychlost 64 Kb/s v obou směrech.

64, či 128 Kb/s?

Pokud jste se již o ISDN zajímali, pravděpodobně víte, že přenosová rychlost linky euroISDN2 je 128 Kb/s, přesto jsem výše uváděl rychlost pouze poloviční. Obojí je přitom pravdou.

Linka euroISDN2 se totiž skládá ze tří kanálů. Jednoho pomocného tzv. „D kanálu" a dvou hlavních tzv. „B kanálů" – data (ať už je to telefonní hovor či připojení k internetu) můžete přenášet buď po jednom, nebo po obou B kanálech současně. Kapacita každého B kanálu je přitom 64 Kb/s, celková rychlost je tak skutečně 128 Kb/s. ALE! Každý B kanál je účtován samostatně, a pokud tedy používáte oba současně, stojí to dvakrát tolik. Pro běžné hraní her a surfování ovšem bohatě stačí jeden kanál – předpokládám tedy, že obvykle nebudete využívat oba současně (ostatně někteří poskytovatelé internetu vám více než 64 Kb/s stejně „nepustí").

Mohou mi zavést ISDN?

To je otázka, kterou byste měli položit Telecomu. V mém případě to bylo bezproblémové a velmi

Případ první: Chci pouze internet

Jestliže již máte telefonní linku, kterou si chcete nechat přebudovat na linku ISDN a jste si zároveň jisti, že nebudete telefonovat (třeba proto, že používáte převážně mobilní telefon), můžete si gratulovat, protože ušetříte. Vedle poplatku za přestavbu ISDN linky vám postačí interní ISDN adaptér (často se mluví o ISDN modemech, ale věřte mi, když tvrdím, že se tam nic nemoduluje ani nedemoduluje). Výhodou interního adaptéru jsou výborné doby odezvy (ping) již od 30 ms.

Investice jsou tedy následující:

Přestavba linky na ISDN:	999 Kč*
ISDN adaptér interní:	cca 3 000 Kč**
Celkem:	cca 4 000 Kč***

(*V případě, že si ISDN linku necháte zbudovat nově, zvýší se pořizovací náklady o 3 500 Kč na celkových 7 500 Kč. Platí to i v následujících případech.)

(** Například ASUSCOM P-IN100-ST-D. Oficiální distributor – *www.joyce.cz* – sice uvádí koncovou cenu 2 970 Kč bez DPH, ale při troše štěstí jej můžete sehnat až o 1 000 Kč levněji.)

(*** Ceny včetně DPH.)

rychlé – od podání žádosti k fyzickému zprovoznění linky to trvalo pouze 16 dní. U vás ale může být vše jinak. První podmínkou je, abyste byli připojeni k digitální telefonní ústředně. Další podmínkou je, aby vzdálenost (délka kabelů) od vás do ústředny nebyla větší než cca 7 km. No a nakonec musíte zaplatit přinejmenším poplatek za přeměnu běžné telefonní linky na euroISDN2 – to stojí 999 Kč.

Co všechno mi rozvrtají?

To může být opět individuální, jsem ale přesvědčen, že obvykle se nevrtá prakticky vůbec. Technici Telecomu pouze vedle vaší telefonní zásuvky přidají objemnou krabici, do které se ISDN zařízení připojují.

A co telefon?

ISDN linka pochopitelně není určena jen pro připojení k internetu či pro datovou komunikaci. Můžete ji používat i pro běžné telefonování či faxování – přičemž vám k tomu může sloužit buď speciální ISDN telefon, nebo obyčejný analogový telefon, který ale musíte připojit přes speciální terminál či ISDN modem, který to umožňuje. Výhodou ISDN je, že díky dvěma B kanálům můžete současně brouzdat internetem i telefonovat.

Nakupujeme

Před nákupem ISDN služeb a příslušenství si musíte uvědomit, že počáteční investice se může případ od případu značně lišit. V závislosti na vašich aktuálních podmínkách a požadavcích se totiž může jednat řádově o zhruba 4 až 10 tisíc korun. V tabulkách naleznete přehled různých kombinací při volbě a nákupu vhodné ISDN výbavy.

Kolik budu platit?

Samozřejmě, že počáteční investicí do ISDN vše nekončí, a tak vás čekají měsíční paušální poplatky i placené impulzy, podobně jako u normální telefonní linky (jen v poněkud jiné výši). Na co se tedy musíte připravit?

Měsíční paušál je u ISDN vyšší než u HTS (běžný telefon) – činí 690 Kč, tedy o 515 Kč více. Pokud jste měli doposud dvě telefonní linky, můžete jednu z nich zrušit, protože ISDN umožňuje, jak již bylo řečeno, současné volání i datový přenos. V ideálním případě tedy zaplatíte jen o 340 Kč víc. Poplatky za připojení přes běžné tarify či tarif Internet 2000 jsou pak stejné. V nejslabším pásmu (všední dny 19–7 hod, víkendy a svátky) tak hodina přijde na 15,60 Kč.

Takže je to dražší!?

Ano i ne. Paušál je jednoznačně dražší, ovšem rychlejší připojení může znamenat úsporu času (a tedy i impulzů), nehledě na to, že porovnávat kvalitu připojení modemem a ISDN linkou z hlediska hráče prostě nelze – ISDN je jednoznačně lepší. Pokud pouze občas brouzdáte a snažíte se maximálně ušetřit, ISDN pro vás není. Pokud ale pracujete doma, či chcete hrát hry, je pro vás ISDN nejen lepší, ale můžete i ušetřit (upload od vás – například obrázků či jiné práce, kterou můžete dělat na svém PC), je totiž dvakrát rychlejší. Závisí tedy na množství dat, která přenášíte, i na dalších detailech.

Funguje to?

To si pište! Mé první zkušenosti s ISDN jsou po deseti dnech více než pozitivní. Hraní na GameZone bylo prakticky bezproblémové, s pingy obvykle mezi 50 a 60 ms, hraní na zahraničních serverech je též možné, ovšem pingy se pohybují již od 100 ms výše. V příštím čísle se tak můžete těšit na náš report ohledně hraní různých her na rozličných serverech a pochopitelně i na první testy různých ISDN zařízení.

ISDN má samozřejmě své mouchy – je to připojení stále ještě relativně drahé, ovšem pro ty, kdo chtějí hrát hry on-line a nemají přístup k nabídce internetu po kabelové televizi či k bezdrátovému připojení, je to možná jediná možnost. Příští rok nám jistě v tomto směru přichystá mnohá příjemná překvapení a je pravděpodobné, že i Telecom pod konkurenčním tlakem zruší svou tarifní politiku impulzů a zavede přijatelné paušály.

Nabídka možností a služeb euroISDN je pochopitelně mnohem širší. Náš článek je ale zaměřen pouze na využití ISDN pro připojení k internetu. Pokud vás tedy zajímají další možnosti, doporučujeme vám český ISDN server *www.isdn.cz* nebo stránky Českého Telecomu věnované ISDN – *www.euroisdn.cz.*

Lukáš Erben

00G0465

Varování: díky ISDN jsem se stal další obětí zcela závislou na Napsteru. Nechci vidět svůj příští telefonní účet.

Případ druhý: Budu také telefonovat

Pokud chcete i nadále používat „běžný" telefon, ovšem na nové ISDN lince, je situace o něco složitější. Jak jsme si již řekli, obyčejný analogový telefon k ISDN přímo připojit nelze. Koupě ISDN telefonu ale asi není (vzhledem k jeho ceně, která se i v bazarech pohybuje okolo 3 000 Kč) zrovna ideálním řešením. Nejlepší tak bude koupit si buď interní ISDN adaptér s tzv. A/B portem (to je zásuvka pro normální telefon či fax), nebo externí TA adaptér, který zároveň umožňuje připojení počítače i analogového telefonu. Jedno i druhé řešení má ale své nevýhody:

ISDN adaptér s A/B portem

Jedná se vlastně o normální ISDN adaptér do počítače (slot PCI), který ale navíc umožňuje připojení běžného telefonu či faxu (nebo obojího přes rozdvojku). Nevýhodou interního adaptéru je, že můžete telefonovat (a telefony přijímat) pouze když máte zapnutý počítač. Osobně jsem zvolil tuto variantu, protože mám ISDN adaptér v serveru – ne každý má ale doma domácí síť se samostatným serverem :-). Ve většině případů tak je toto řešení vhodnější pro příležitostné volání s tím, že se vám přátelé dovolají spíše na mobilu (nebo nesmíte vypínat PC).

Výhody:
Cena (cca o 500 Kč dražší než obyčejný ISDN adaptér), nízká doba odezvy adaptéru.

Nevýhody:
Při telefonování musíte mít zapnutý počítač.

Ceny:

Přestavba linky na ISDN:	999 Kč
ISDN adaptér s A/B portem, int.:	cca 3 500 Kč
Celkem:	cca 4 500 Kč

Externí ISDN TA (Terminal Adapter)

Externí provedení ISDN adaptéru (někdy také nesprávně externí ISDN modem) se k počítači připojuje podobně jako klasický modem, tj. přes sériový port. Kromě toho k TA můžete připojit i běžný telefon (exitují i TA určené pouze pro připojení telefonu). TA má vlastní napájení, a tudíž můžete telefonovat, i když zrovna nemáte zapnuté PC, hlavními nevýhodami TA adaptéru jsou vyšší pořizovací cena a zejména horší doba odezvy (o cca 40–50ms) – což je zejména pro příznivce 3D akčních her věc velmi nepříjemná (to se týká TA adaptérů připojovaných přes sériový port, s adaptéry pro USB nemáme zatím zkušenosti). Vzhledem k ceně externích ISDN modemů (jen stěží seženete něco pod 5 000 Kč bez DPH) může vyjít nejlépe „balíček", který nabízí přímo Telecom – euroISDN@online, jenž obsahuje jak přestavbu vaší linky, tak i externí TA.

Výhody:
Můžete bez omezení telefonovat běžným přístrojem.

Nevýhody:
Vyšší cena, horší ping.

Ceny:

euroISDN@online:	6 489 Kč
euroISDN@online (nová stanice):	9 990 Kč

Každé nové udělátko z hardwarových dílen Microsoftu ve mně vyvolá alespoň drobnou euforii. Vždy se totiž jedná o geniální nápad. Problém je, že ne vždy ten geniální nápad funguje bezchybně.

SideWinder Game Voice

Vyřešení komunikace se spoluhráči je jedním z největších úkolů, který na herní vývojáře čeká. V cestě jim totiž nestojí pouze ochota hráčů samotných halekat před monitorem do mikrofonu a naslouchat přáním či příkazům svých spoluhráčů, ale zejména bariéry technické.

Zdigitalizovat hlas a poslat ho přes síť není nic složitého, problémy nastávají ve chvíli, kdy je třeba tu či onu informaci poslat jen některému hráči nebo omezené skupině – přece jen zvuková data jsou o něco objemnější než textové řetězce či menu commands (které prozatím většina hráčů používá – prostě napíší, co mají na srdci, na klávesnici či vyberou příkaz typu „kryj mě" z menu nebo jej navolí předurčenou klávesou). Hraje-li se po lokální síti, je to ještě docela dobře realizovatelné – ostatně již dnes existují programy, které to dokáží (například populární Roger Wilco), ale jakmile se dojde k modemům, jejichž rychlost stačí zejména v případě 3D akčních her stěží na plynulé hraní, stává se hlasová komunikace spíše hudbou budoucnosti. Vstoupit do takto nehostinného prostředí se zařízením pro hlasovou komunikaci ve hrách je docela odvaha. Microsoft ale chce být všude první, a výjimkou tak není ani tato oblast – udělátkem, kterým chce gigant dobýt herní svět, je Microsoft SideWinder Game Voice.

Game Voice se skládá z malého „podstavce", který slouží ke komunikačním „volbám" – tedy zapínání mikrofonu, výběru hráčů, se kterými chcete mluvit, a aktivačního tlačítka. Do tohoto podstavce se pak připojují dodávaná sluchátka s mikrofonem a vše se to následně hákuje k zadní části počítačové skříně – do zvukové karty (výstup na sluchátka a vstup na mikrofon) a USB portu. Kvalita sluchátek není nějak závratná, ale pro běžné použití by měla stačit (rozhodně je ale neporovnávejte třebas s našimi oblíbenými KOSS Porta PRO).

Ovládací software Game Voice je vskutku bohatý a nabízí mnoho možností a voleb – zejména proto, že Game Voice není pouze zařízení pro komunikaci s ostatními hráči, ale umožňuje i ovládání počítače a potažmo her hlasem. Stačí si zvolit klávesu či kombinaci kláves a přiřadit jí slovní příkaz. Rozhodně nemusíte mluvit anglicky – program rozpozná jakýkoliv hlasový příkaz, pokud jej správně nadefinujete a zopakujete – tedy měl by jej rozpoznat.

A tím se pomalu ale jistě dostáváme k používání Game Voice a k „drobným" problémům s tím spojeným. Začněme od Adama – tedy od komunikace s ostatními hráči. Předpokládejme, že jste si právě koupili Game Voice a chcete si zahrát po síti třebas *Counter-Strike*. Jestliže jste vše úspěšně nainstalovali a seznámili se se základy používání, musíte nyní najít jiné šťastné majitele Game Voice – to je pochopitelně možné například na stránkách, které k tomu Microsoft zřídil na adrese *www.gamevoice.com*, či pomocí MSN messengera, který se instaluje jako součást softwarového balíku. Vy ale hledáte pouze ty, kteří hrají *Counter-Strike* – respektive server, na kterém hrají *Coutner-Strike* majitelé Game Voice. Řekněme, že se vám takový server podařilo najít. Jenže ten server je v Americe a má tak hrozný ping, že si na něm téměř nezahrajete. To v lepším případě. V horším případě jste navíc připojeni modemem – pak si nejspíš nezahrajete vůbec. Na obyčejném 56Kb modemu totiž Game Voice hru opravdu dost zpomaluje. Minimum je ISDN, a i v tom případě byste měli jet na plný knedl (tedy přes oba kanály), což je dvojnásobně drahé.

Ale vraťme se zpět, řekněme, že hrajete z práce, kde máte rychlé připojení – stačilo by, aby byl server v Evropě, ping pak bude mnohem milosrdnější.





Nepodaří-li se vám na starém kontinentu najít dostatek majitelů Game Voice, můžete ještě stále požádat své kamarády aby si stáhli Game Voice share – prográmek, se kterým vás alespoň uslyší. Nesmí jich ale být moc, protože na jeden „skutečný" Game Voice lze připojit pouze tři „share" aplikace. Možná by bylo jednodušší nainstalovat si Rogera Wilca, je zadarmo, může jej používat každý (dokonce i více než čtyři osoby současně...) – pouze nemá ten hezký ovládací panýlek a možnost voice commands. A propos – ovládací panýlek. Je opravdu šik, jen je takový drobný problém, že pokud hrajete opravdu naplno, poněkud se nedostává ruky, která by GV obsloužila – u taktické záležitosti typu *Counter-Strike* si snad nějakou chvilku najdete, ale v klasickém CTF? Počítejte se mnou – pravá ruka na myšce, levá ruka na klávesnici – a Game Voice? Ale nebyl by to váš recenzent, aby v tu chvíli nedostal spásný nápad – uvolníme si jednu ruku jejím nahrazením za hlasové příkazy. Počítači, slyšíš mě?

Chyba lávky. Hlasové příkazy jsou totiž posledním hřebíkem do rakve Game Voice. Jejich nastavení a příprava je provedena na výbornou, horší už je to s jejich vykonáváním. V případě, že si Game Voice všiml vašeho hlasového příkazu a navíc mu i rozuměl (to předpokládá, že jste zvuk ze hry stáhli na minimum, aby vám do toho *Unreal* nekecal), provede jej tak za jednu až dvě vteřiny. V tahové strategii možná OK, ale když ustupujete před soupeřem úzkou chodbou, zařvete do mikráče „FLAK", následují v podstatě tři možné konce:

a) GV si vašeho příkazu (většinou) všimne a rozpozná jej správně, pak dostanete za jednu až dvě vteřiny flak kanón. Mezitím jste mrtví.
b) GV si vašeho příkazu všimne, ovšem vyloží si jej po svém. Za jednu až dvě vteřiny se něco stane. Mezitím jste mrtví.
c) GV příkaz ignoruje. Za jednu až dvě vteřiny se tak nestane nic, což vám ovšem může být jedno – jste totiž mrtví.

Voice commands jsou tedy použitelné pouze ve specifických případech, kdy na provedení příkazu příliš nespěcháte a máte čas na jeho případné zopakování. Navíc příkaz způsobí pouze „stisk" namapované klávesy, nepodařilo se nám přijít na to, jak příkazem zajistit, aby klávesa zůstala stisknutá. Mimoto musíte počítat s tím, že rozpoznávání hlasu vcelku znatelně zatěžuje procesor (a tak zpomaluje běh hry) a navíc ta potvora neuvěřitelně žere paměť – suma sumárum spolyká Game Voice až neuvěřitelných 27 MB fyzické RAM.

Věřte, že jsem se na Game Voice moc těšil. Celé to vypadá hrozně sexy a člověku se prostě chce tu věcičku používat – jen kdyby fungovala o něco lépe. Osobně ani nedávám vinu Microsoftu, myslím, že v rámci možností dělali, co mohli, to jen počítačový svět a technologie prostě zatím nejsou na něco podobného připraveny. No nic, já budu doufat, že budoucí verze ovládacího softwaru učiní z Game Voice to, čím měl být. Mezitím si koupím hlavový mikrofon, stáhnu si Rogera Wilca a jdu si užívat svou novou ISDN linku. Vám doporučuji totéž.

Lukáš Erben
00G0487

SideWinder Game Voice

Další geniální nápad, který tak docela nefunguje

- \+ vypadá to sexy; výborný nápad
- – musí to mít i druzí, spolehlivost; softwarový Roger Wilco je zadarmo

Microsoft
www.microsoft.cz
www.gamevoice.com

Cena: 50 dolarů (cca 2 000 Kč bez DPH)

Herní periferie Microsoftu patří bez debat k naprosté špičce. Pokud však softwarový gigant přesune svou pozornost z osvědčených joysticků, joypadů a volantů na „netradiční herní zařízení“, nedopadají tyto inovativní snahy zrovna nejlépe. Vzpomeňme jenom na rozporuplný a nepříliš povedený SideWinder DualStrike, který si kladl za cíl stát se ideální periferií pro hraní first person 3D akčních her. Teď přichází Microsoft s dalším netradičním ovládacím zařízením, které je, jak už samotný název napovídá, určeno zejména příznivcům strategií.

Microsoft SideWinder Strategic Commander

Ladně oblý černý elegán je doplňkovou periferií, která by měla společně s myší zrychlit a zefektivnit ovládání strategických her. Princip, na kterém Strategic Commander funguje, je v podstatě stejný jako u stařičkých Kempston joysticků pro osmibitového Sinclaira: jednotlivé butonky (kombinace butonků) na ovladači emulují příslušná tlačítka na klávesnici. Základna zařízení je tvořena pohyblivým oválným nástavcem (báječně padnoucím do ruky), na němž je ve dvou řadách umístěno šest programovatelných tlačítek a dvě přibližovací a oddalovací klávesy. Samotným nástavcem lze jednak pohybovat do čtyř směrů a jednak v omezeném rozsahu otáčet do stran. Všem těmto pohybům i tlačítkům lze přiřadit jednotlivé funkce jak v poměrně přátelsky vyhlížejícím profileru dodávaném na CD s ovladači, tak přímo za „běhu“ hry: stačí stisknout tlačítko „Record“ umístěné v pravé dolní části ovladače, poté příslušné tlačítko, jemuž chcete přiřadit požadovanou akci, a namačkat vybrané klávesy. Jednoduché a báječně fungující. Množství činností, které můžete pomocí Strategic Commanderu bleskurychle vykonávat, je umocněno třemi „shiftovacími“ tlačítky, které zvyšují počet možných funkcí osmi tlačítek na šílených 32!

V praxi to funguje asi tak, že v pravé ruce svíráte myš, zatímco levačka vám pohodlně spočívá na stabilní základně Strategic Commanderu. Pohybem do čtyř základních směrů můžete (v ideálním případě) posunovat mapu bojiště a natáčením do stran měnit úhel pohledu. Chcete postavit budovu? Proč složitě najíždět kurzorem myši nad ikonu schovanou kdesi mezi ostatními nebo hledat příslušnou klávesovou zkratku na klávesnici. Stačí jediný stisk tlačítka na Strategic Commanderu, a budova rázem stojí na svém místě. Využití se samozřejmě neomezuje pouze na „budovatelské“ strategie – uspořádávání vašeho vojska do nejrůznějších strategických formací je otázkou několika málo vteřin.

V singleplayeru je možná Strategic Commander zajímavým zpestřením, ale nejvíce jeho výhody oceníte při hře více hráčů, kde záleží doslova na každé vteřině. Sice chvíli potrvá, než si na tento způsob ovládání zvyknete, ale v momentě, kdy se tak stane, získáte oproti svým protivníkům drahocenné vteřiny navíc. A když pomyslíte, že to mohou být právě ty, které rozhodnou o vítězi, pak jistě stojí pořízení Strategic Commanderu minimálně za úvahu.

Václav Valeš
00G0488

Microsoft SideWinder Strategic Commander

Doplňující zařízení pro ovládání strategických her

+ působivý design funkčnost a účelnost

– vyšší cena

Microsoft
www.microsoft.cz

Cena: 2 900 Kč (vč. DPH)



ČKD

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Procesor, chlazení

Mám Pentium III 700E MHz BOX (Slot 1) na desce Abit BE6II i 440BX. V jednom odborném časopise jsem se dočetl, že: „Kritickou se může stát teplota procesoru přesahující určitou hranici (standardně 56 °C)." Na mé desce jde nastavit nejmenší kritická teplota 75 °C a „warning" jsem nastavil na 45 °C. Ale i po nastavení na 55 ° se po spuštění jakékoli 3D hry po nějakém čase zapíná varování! V práci, kde mám stejný procesor, ale s pasivním chladičem (AutoCont), se vůbec nehřeje. Je prý to Windows NT. Já mám Windows 98 SE, protože bych si moc nezahrál. V PC mám 6 větráků – více se už tam nevleze a procesor není přetaktován. V programku, co byl u desky, vidím běžnou teplotu 29–32 °C. Po rychlém vyjetí ze hry pomocí Alt + Tab zahlédnu tak 45 °C, ale chvílemi musí být nad 55 °, když se spouští alarm. Jaká je tedy přípustná a kritická teplota u mého CPU?

Oficiální „kritická" teplota pro každý typ CPU je jiná – v případě procesorů je to ale rozhodně více než 55 stupňů. Obvykle je kritická hranice okolo 80 °C, u nejnovějších procesorů AMD je to ale až 95 °. Při vyšší teplotě již procesor nemusí pracovat správně, případně se může i poškodit – proto mají nové základní desky ochranu proti přehřátí procesoru.

Co se vaší pracovní teploty procesoru týče – 55 stupňů není nic závažného. Je sice pravda, že mé P III 700 E se na podobnou teplotu obvykle nevyšplhá (tedy pokud jej zrovna neženu na 933), ale záleží na konkrétním použitém chladiči, konstrukci skříně a zejména na dobrém kontaktu procesoru s chladičem. Ujistěte se také, zda nemáte v práci procesor v provedení FCPGA – ty lze obvykle chladit ještě lépe. Každopádně vám doporučujeme nastavit „varovnou" hranici na 65 stupňů. To, že se procesor výrazně více zahřívá při hraní her (či během jiných náročných aplikací), je běžné, a mám dojem, že by se zahříval při velké zátěži i pod NT.

Pevné disky

Mám harddisk Quantum Fireball CX 10,2GB s rozhraním Ultra ATA/66 a rád bych věděl, jak se toto rozhraní dá zapnout.

Pro plné využití ATA/66 je zapotřebí nejen disk, který takové rozhraní má, ale i deska či řadič, který ATA/66 podporuje. Dále je nutné mít ve Windows nainstalované příslušné ovladače pro čipset či řadič (Windows ME většinu existujících čipsetů znají, do Windows 98 ale musíte nainstalovat podporu například pro novější čipsety VIA či i815). V některých BIOSech je také možné zapínat různé přenosové režimy – v základním nastavení by ale ATA/66 mělo fungovat. Nakonec ještě nesmíte zapomenout zaškrtnout u pevných disků a CD mechanik v systémových nastaveních DMA přenosy.

Jen pro úplnost: ATA/66 podporují následující čipsety: VIA Apollo PRO 133, VIA KX133, VIA KT133, i810, i815, i820.

Základní desky

Měl bych dotaz, co se týče sběrnice, mám desku, která zvládne 133 MHz. V obchodě mi řekli, že počítač by měl být na 100 MHz, ale kamarád tvrdí, že můj procesor Celeron A 533 MHz pracuje s 66 MHz. Rád bych věděl, jestli je to pravda a jestli se dá zvětšit na 100 MHz.

Všechny procesory Celeron pracují prozatím se 66MHz sběrnicí, takže ten váš rozhodně není výjimkou. Jiná věc je, zda vaše deska ZVLÁDNE vyšší frekvence. Je pravděpodobné, že minimálně 100 MHz možných je, ovšem zvýšení frekvence sběrnice (FSB) znamená u většiny desek automaticky zvýšení frekvence procesoru (výjimku tvoří pouze některé čipsety umožňující asynchronní časování paměti), zároveň je také třeba mít alespoň PC100 (100 MHz) či PC133 (až 133 MHz) paměť. Můžete to vyzkoušet: Pokud FSB nastavíte na 100 MHz (deska musí manuální nastavení podporovat, některé detekují FSB frekvenci procesoru automaticky), měl by procesor běžet na 800 MHz – tedy pokud takovou frekvenci zvládne.

Sečteno a podtrženo: Celeron 533 opravdu používá 66MHz sběrnici, vaše deska ale může podporovat i frekvence vyšší – ty jsou použitelné buď pro jiné procesory (Pentium III), nebo pro přetaktování.

Přetaktování

Mám následující konfiguraci: Duron 600, zákl. deska Microstar K7T, MSI GeForce 2 MX, 64MB PC 133 RAM.

Pokud procesor nepřetaktuji, běží všechno v pohodě. Když ale hodím procesor na 642 nebo 666 MHz, začne to padat. Problém je v tom, že procesor vůbec netopí (pod 50 °C); na grafické kartě mám větrák, ale počítač po půlhodince Quaku lehne. Zvláštní je to, že když jsem otevřel case a v pokoji bylo kolem 15 °C, jelo všechno v pořádku. Taky to nepadá v software módu Unrealu. Zkoušel jsem měnit takt pamětí a ovladače grafiky, ale nepomohlo to, proto prosím o radu.

Problém nejspíše nevězí v přehřívání procesoru či grafické karty, ale čipsetu. Z vašeho popisu je zřejmé, že jste procesor přetaktoval nikoliv „odemčením" a zvýšením násobku frekvence, ale zvýšením frekvence FSB – tím ale zvyšujete pracovní frekvenci čipsetu VIA KT133, který bohužel na podobné skopičiny není příliš stavěný – některé desky deset procent navíc zvládnou bez problémů, jiné ne. Řešením by mohlo být přidělání větráku přímo na chladič čipsetu, je ale otázka, zda to pomůže a zda se taková snaha vyplatí.

Základní desky

Nová zákl. deska Aopen AX 63Pro má dva konektory pro ventilátory. Když jeden použiji na chlazení procesoru a grafická karta má pasivní chladič, zůstane mi druhý konektor volný. Jde mi o to, že třetí pin na konektoru je označen „Sense", a podle mého názoru by byl využit při použití ventilátoru s čidlem. Zajímalo by mě, jaká čidla (teplotní) se používají a jestli by šlo toto čidlo použít samotné pro sledování teploty na jiném místě skříně. A jak by měly být zapojeny vývody (GND; 12 V; Sense)?

Třetí pin na konektorech pro větráky není obvykle určen pro teplotní čidlo, ale pro detekci otáček větráku – tedy jednak jeho rychlosti a hlavně případného selhání. Pokud si tedy koupíte ventilátor, který detekci otáček podporuje, měl by mít třípinový konektor. V BIOSu je poté možné nastavit, u kterých ventilátorů se otáčky sledují, případně co se má stát při jejich selhání.

Monitory, graf. karty

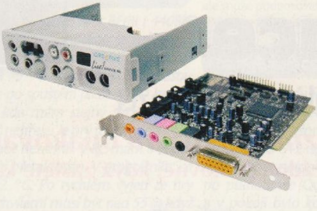
Prednedávnom som si kúpil nový počítač P II 667,128 RAM a 17palcový monitor s max. rozlíšením 1 600 × 1 200. Problém mám s kartou ELSA Erazor X (čip GeForce 256), pretože vždy, keď hrám hru vo väčšom rozlíšení ako 1 024 × 768 – vždy mi hru vypne do Windows alebo zamrzne. Menili mi už aj zakl. dosku. Takisto ak má hra menšie rozlíšenie ako 800 × ×600, tak mi mrzne (napr. Diablo 2). V manuáli graf. karty sa písalo, že rozlíšenie pre 17palcové monitory je od 800 × 600 do 1 024 ×768, čo je podľa mňa dosť málo nato, že je to 32MB karta. Čo mám robiť – stiahol som si drivery pre tú kartu, ale nič, a aj Detonator 3, ale ten sa nejako nedá použiť (alebo to neviem?).

Vypátrat zdroj vašeho problému asi bude obtížné, může být ale buď v grafické kartě samotné, či v některém nastavení Windows (ujistěte se, že máte nainstalován správný typ monitoru, pokuste se ještě jednou o instalaci Detonator 3 ovladačů, měly by jít nainstalovat). Co se poznámky v manuálu týče – jedná se o rozlišení doporučená pro 17" monitory. Dle našeho názoru jsou to 800 × 600, 1 024 × 768 a 1 152 × 864 – vyšší rozlišení lze sice na mnohých sedmnáctkách provozovat, ale obraz je velmi špatně čitelný.

00G0489

Soutěž s firmou Creative Labs

U příležitosti uvedení nových zvukových karet SB Live! 5.1 a Live! Platinum 5.1 jsme pro vás ve spolupráci se společností Creative Labs připravili další zajímavou soutěž. Ve hře je tentokrát sada SB Live! Platinum 5.1, reproduktory Sound Works Digital a internetová kamera WebCam Go! Plus. Stačí jen odpovědět na pár vědomostních plus jednu anketní otázku (zejména ta je důležitá, protože o vítězi rozhodne především invence) a doufat, že uspějete. Své odpovědi posílejte co nejdříve – nejpozději ale do 18. 12. 2000 – soutěž uzavřeme ještě před Vánoci, abychom vám výhru mohli doručit pokud možno rovnou pod stromeček.



1. cena
Sound Blaster Live! Platinum

O novém „Platinu" se můžete dočíst více v hardwarové rubrice tohoto čísla. Na první pohled jistě zaujme novou verzí „Live Drive!" a dálkovým ovládáním – jedná se přinejmenším o mercedes mezi zvukovými kartami.



2. cena
Sound Works Digital

Pro ty, kdo hledají kvalitní digitální reproduktory a netrvají na čtyřbodové herní sestavě, představují reproduktory SW Digital ideální balík. Kvalitní zvuk, digitální i analogový vstup a zejména silné basy – to jsou jejich hlavní přednosti.



3. cena
WebCam Go! Plus

Internetová kamera, která se může v případě potřeby proměnit i v jedno-duchý digitální fotoaparát. Verze plus má větší paměť (8 MB), takže do ní napěchujete mnohem více snímků, a navíc umožňuje zaznamenávat i zvuk.

Soutěžní otázky

1. Obchodní známka Sound Blaster slaví letos své:

- ☐ páté narozeniny
- ☐ sedmé narozeniny
- ☐ jedenácté narozeniny
- ☐ dvacáté narozeniny

2. Prvním 3D akcelerátorem z produkce Creative byl:

- ☐ 3D Blaster VLB (VL-Bus)
- ☐ Graphics Blaster Extreme
- ☐ 3D Blaster Voodoo2
- ☐ Graphics Blaster TNT

3. Vyšší řady reproduktorů Ceative nesou značku:

- ☐ Blaster Sound Works
- ☐ Creative Sound Works
- ☐ Encore Sound Works
- ☐ Cambridge Sound Works

4. Je něco, co vám u vaší zvukové karty či zvukových karet SB Live! chybí, přidali či změnili byste něco?

....

....

....

....

(Pokud vám vymezený prostor na odpověď nestačí, můžete přiložit zvláštní list papíru.)

Soutěžní kupon vystřihněte či okopírujte, nalepte na korespondenční lístek či vložte do obálky, označte heslem „Soutěž Creative" a pošlete na adresu GameStar, Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5. Nezapomeňte také uvést svou zpáteční adresu, případně i e-mail a telefon!

Výherci budou vybráni na základě zodpovězení anketní otázky. Pro účast v soutěži není nutné zakoupení časopisu GameStar soutěžit je možné i prostřednictvím internetu a to na stránkách *www.gamestar.cz*.

00C0490

Výherci soutěže Pokémon

Hromada hlasovacích lístků, která nás zavalila po vyhlášení soutěže Pokémon nám dala pořádně zabrat. Nakonec se však úspěšně podařilo ze všech došlých odpovědí vybrat ty, na nichž byly všechny záludné otázky zodpovězeny správně. Z několika desítek opravdových „Pokémon maniaků" jsme nakonec vylosovali tuto pětici šťastlivců:

Kamil Beer, Praha 5; Vít Sankot, Mělník; Josef Šustek, Frýdek-Místek; Petr Malina, Ostrava; Jaroslav Piela, Loket



Budete valit oči

AutoMaticky něco navíc

Akční model počítače AutoCont s rychlým procesorem a výbornou 3D grafikou GeForce 2 MX nabízí nejvyšší dimenze výkonu. Při nákupu Alivio získáte automaticky hodnotnou cenu!



Alivio 5000

- **procesor Intel® Pentium® III 550 MHz**
- 64 MB SDRAM
- HDD 10.0 GB UltraATA/66
- CD-ROM 50x ATAPI
- grafika AGP Asus GeForce 2 MX/16MB
- audio SoundBlaster 128 PCI, akt. repro 2x10W
- **SW faxmodem 56kb/s, internet zdarma**
- Windows 98 CZ, bohatá SW výbava
- klávesnice, myš s podložkou
- příplatek za 15" monitor 5 900,-
- **hry Polda II, Drakan, Rollcage, Wargasm**
- záruka 2 roky

intel inside
pentium® III

akční cena

33 990,-

Obj.kód: 10139849, 41 470,- s DPH nebo 6390,- s DPH a 24 splátek 1519,- s DPH

ušetříte 2000,-

Brno - Kounicova 67a, tel.: 05-41125350, **Bruntál** - náměstí Míru, tel.: 0646-717851, **Břeclav** - Husova 25, tel.: 0627-322390, **Česká Lípa**- Hrnčířská 2514, tel.: 0425-823160, **České Budějovice** - Branišovská 2, tel.: 038-46606, **Český Těšín** - Jablunkovská 1206, tel.: 0659-746972, **Dačice** - Antonínská 18/II, tel.: 0332-420191, **Děčín** - Fügnerova 353/4, tel.: 0412-511167, **Frýdek-Místek** - Nádražní 100, tel.: 0658-622338, **Havířov** - Opletalova 608, tel.: 069-6884862, **Havlíčkův Brod** - Jihlavská 318, tel.: 0451-26544, **Hradec Králové** - Brněnská 375, tel.: 049-5260366, **Hranice** - Farní 41, tel.: 0642-203784, **Cheb** - náměstí Krále Jiřího 6/507, tel.: 0166-439848, **Chomutov** - Školní 1037, tel.: 0396-27169, **Jeseník** - Masarykovo nám. 60, tel.: 0645-411248, **Jihlava** - Chlumova 1, tel.: 066-7330500, **Jindřichův Hradec** - Jarošovská 433/II, tel.: 0331-321 070, **Kadaň** - Golovinova 1559, tel.: 0398-315288, **Karlovy Vary** - Truhlářská 739, tel.: 017-35 66 974, **Kladno** - Kleinerova 1469, tel.: 0312-62 36 23, **Klatovy** - Zlatnická 33, tel.: 0186-25277, **Kolín** - Kutnohorská 102, tel.: 0321-715000, **Krnov** - Hlubčická 5, tel.: 0652-717501, **Kroměříž** - Moravcova 261, tel.: 0634-26321, **Liberec** - Londýnská 51/2, tel.: 048-5100325, **Louny** - Mírové náměstí 48, tel.: 0395-655 165, **Mladá Boleslav** - Tř. Václava Klementa 131, tel.: 0326-28866, **Most** - Fr.Halase 1443, tel.: 035-6108990-2, **Nový Jičín** - Gen. Hlaďo 6, tel.: 0656-707424, **Olomouc** - 1. máje 29, tel.: 068-5224781, **Opava** - Masarykova 27, tel.: 0653-627 784, **Ostrava** - Nemocniční 12, tel.: 069-6152111, **Pardubice** - Jana Palacha 660, tel.: 040-6335445, **Plzeň** - Karlovarská 22, tel.: 019-531134, 533 953, **Praha 6** - Bězecká 1, tel.: 02-51022300, **Praha 6** - Bubenečská 13, tel.: 02-24314483, **Praha 4** - Na Pankráci 16, tel.: 02-61216865, **Praha 8** - Pobřežní 3, IBC, tel.: 02-24835150-3, **Průhonice** - budova Hypernovy, tel./fax: 02-72680205, **Prostějov** - Plumlovská 60, tel.: 0508-330251, **Přerov** - Horní náměstí 24, tel.: 0641-217240, 307291, **Příbram** - Kpt. Olesinského 52, tel.: 0306-20654, **Roudnice nad Labem** - Masarykova 1491, tel.: 0411-837768, **Slaný** - Palackého 201, tel.: 0314-521016, **Svitavy** - Vojanova 3, tel.: 0461-535115, **Šumperk** - Žerotínova 4, tel.: 0649-216616, **Tábor** - Čs. armády 1667, tel.: 0361-231333, **Teplice** - Masarykova 27A, tel.: 0417-46128, **Třinec** - Jablunkovská 110, tel.: 0659-332896, **Uherské Hradiště** - Tyršovo náměstí 429, tel.: 0632-553401, **Ústí n. Labem** - W. Churchilla 1722, tel.: 047-5259151, **Ústí n. Orlicí** - Čsl. armády 1181, tel.: 0465-557533, **Valašské Meziříčí** - Zašovská 750, tel.: 0651-675 654, **Vyškov** - Zámecká 2, tel.: 0507-22624, **Zlín** - Tř.T.Bati 31, tel.: 067-7221223, **Znojmo** - Dr. M.Horákové 3a, tel.: 0624-242008, **Žďár n. Sázavou** - nám. Republiky 42, tel.: 0616-26741

AutoCont

Výroba a velkoobchod: AT Computers a.s., Uhlířská 3, 711 00 Slezská Ostrava, www.atcomp.cz